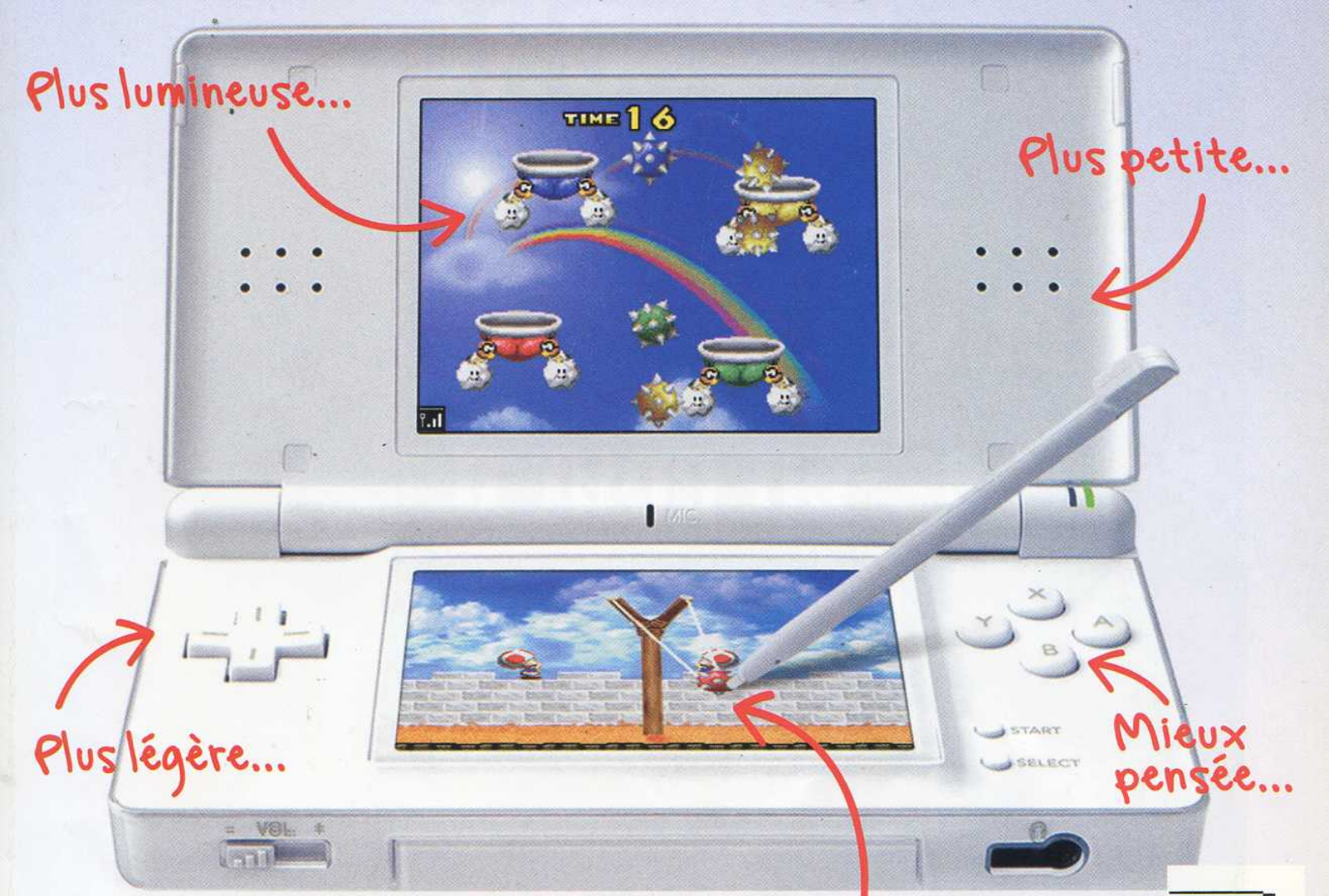
NOUVEAU !

NINTENDO DS

LE MAGAZINE OFFICIEL

NUMÉRO 5 - JUILLET / AOÛT 2006



LA DS LITE AU BANC D'ESSAI

VOUS ALLEZ CRAQUER !

Le dossier pour tout savoir sur la DS Lite, dispo le 23 juin en France

Nouvelles fonctionnalités **Nouveau design** **Nouvelles sensations**

T 02602 - 5 - F: 7,00 € - RD

Future MEDIA WITH PASSION

PLUS DE 240 MICROMANIA EN FRANCE

NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend* votre console DS™ et vos anciens jeux. Profitez-en pour découvrir la DS© Lite !

* Voir conditions de reprise auprès de votre conseiller de vente Micromania

Écoutez LE MEILLEUR DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h AVEC fun radio Soul & Dance

NINTENDO DS. Lite

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Toute l'actualité du jeu vidéo, les adresses de tous les Micromania sur micromania.fr

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

N° 5 Juillet/Août 2006

Édité par Future France SAS au capital de 3995978 €
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social:
101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 LEVALLOIS-PERRET
Tél.: 01 41 27 38 38 – Fax: 01 41 27 38 39

Présidente directrice générale: Saghi Zaïmi
- **Directrice générale finance et administration:** Jane Wray
- **Principal actionnaire:** Future Holding Limited 2002
- **Directrice de la publication:** Saghi Zaïmi
- **Directeur des ressources humaines:** Richard Karacian - *jobs@futurenet.fr*
- **Directrice marketing et commercial:** Saghi Zaïmi
- **Directeur de magazine:** Vincent Alexandre

Prix au numéro: 7 €
Dépôt légal: à parution

RÉDACTION
- **Directeur éditorial:** Cyrille Tessier
- **Rédacteur en chef:** Richard Homsy
- **Secrétariat de rédaction:** Anita Abdoulhoussen, Sophie Hachet, François Leprince
- **Rédacteur-graphiste:** Amandine Bornibus
- **Directeur artistique groupe:** Nicolas Cany
- **Chef de Studio:** Vincent Meyrier

Ont collaboré à ce numéro: William Audureau, Sebastien Bigay, Aymeric Lallée, Leflou, Clémence Maurer, Stonehenge, Wonder

PUBLICITÉ
Tél.: 01 41 27 38 38 – **Fax:** 01 41 27 38 00
- **Directeur commercial et publicité:** Jérôme Adam *jerome.adam@futurenet.fr*
- **Directeur commercial publicité pôle Jeux:** Vincent Saulnier *vincent.saulnier@futurenet.fr*
- **Directrice de la publicité:** Sidonie Collet *sidonie.collet@futurenet.fr*
- **Chef de publicité:** Benoit Mazeron *benoit.mazeron@futurenet.fr*
- **Responsable trafic:** Maguy Edouard *maguy.edouard@futurenet.fr*
- **Assistant trafic:** Pascal Desort *pascal.desort@futurenet.fr*
- **Directeur de la publicité hors captif:** Yann Aubry de Montdidier *yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr*

FABRICATION
- **Directeur de fabrication:** Jacqueline Galante
- **Chef de fabrication:** Alexandra Millet *alexandra.millet@futurenet.fr*, Solenn De Clerq *solenn.declerq@futurenet.fr*

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
- **Directrice de la diffusion:** Florence Lourier
- **Responsable abonnement:** Valérie Bardon
- **Chef de produit vente au numéro:** Aude Leborgne

Anciens numéros: 01 44 84 05 50

Distribution: SAEM Transport Presse
Impression: Québécor World SA. Siège social: Torcy
Imprimé en France, Printed in France

ISSN: en cours.
Copyright Future France 2005. Tous droits de reproductions réservés. ***Nintendo DS Le Magazine Officiel*** **est une marque déposée.**
Ce numéro contient une planche d'autocollants qui ne peut être vendue séparément.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *Nintendo DS Le Magazine Officiel* est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *Nintendo DS Le Magazine Officiel*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

Future France fait partie de Future PLC.
Future est éditeur de magazines à centres d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture.
Aujourd'hui, nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Future PLC est une société anonyme cotée au London Stock Exchange (code: FUTR).

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tél.: +44 1225 44 22 44
www.futureplc.com

Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

Future
MEDIA WITH PASSION

LA TÊTE ET LES JAMBES

Alors que votre sœur ou votre copine – et peut-être vous-même – êtes en plein affinage de silhouette pour briller sur les plages cet été, la DS relève haut la main le pari du régime réussi! Plus besoin de mag' féminin au rabais. Plus besoin de la méthode miracle et hors de prix de cette charmante télévendeuse. Après avoir décortiqué les secrets de la DS Lite (en page 6), nous avons enfin trouvé le régime qu'il vous faut. Le voici: **1/** Réduisez au maximum la technologie embarquée: mangez des crudités et buvez beaucoup d'eau... **2/** Illuminez votre teint: deux bons mois de sport et trois semaines au soleil feront l'affaire. **3/** Relookez-vous: changez de coiffure et pensez aux fringues noires qui affinent votre silhouette. **Résultat:** oubliés les courbes et bourrelets disgracieux, vous pouvez enfin parader! Mais avoir un corps de rêve sans une tête bien pleine, c'est comme s'offrir une DS Lite sans jeux à mettre dedans! Alors voilà: après avoir sué sang et eau pour gommer les kilos superflus, nous vous proposons de vous muscler le cerveau. Rien que ça! Une petite heure quotidienne de *Tetris*, du *Programme d'entraînement cérébral*, ou de *Cérébrale Académie*, et vous serez capable de (re)passer votre bac à votre retour de vacances! Cela ne vous suffit pas? Pas de problème, on va maintenant faire travailler vos réflexes ainsi que vos zygomatiques et, tant qu'on y est, vos relations sociales: deux heures par jour de *New Super Mario Bros.*, de *Metroid* ou d'*Animal Crossing!*

Bon, si avec tout ça, vous trouvez encore quelqu'un qui prétend que le jeu vidéo rend bête, gros, violent ou antisocial, dites-lui de nous écrire. On a la solution à son problème.

Excellentes vacances à tous!

SOMMAIRE

SPÉCIAL RÉGIME

6

ZOOM

La DS Lite dans le détail

En plus d'être bien plus belle, notre DS a été totalement repensée.

Stylet
Légèrement plus long et large que l'ancien, il est d'un maniement nettement plus aisé.

Boutons L et R
Ils se fondent à merveille dans le design de la Lite. Leur texture est en « grip », comme l'intérieur de la console.

Bouton Power
Plus pratique, la glissière à retour forcé, évite les erreurs de manipulation.

Micro
Il se trouve désormais entre les deux écrans, un emplacement plus logique pour capturer le son de la voix.

Boutons Start et Select
Ils viennent se ranger sagement sous les quatre boutons d'action.

Rangement du stylet
Quoi de mieux pour un stylet plus long, que de le ranger dans un compartiment horizontal.

Écran
Contrairement à l'ancien modèle, l'écran du bas est légèrement surélevé.

Réglage du son
La glissière du volume, souple et précise...

Port GBA
Il est protégé par un cache amovible assorti à la console. Attention à ne pas l'égarer pendant vos parties!

Ds Lite, le bilan

PLUS	MOINS
• Plus lumineuse	• Un peu plus chère
• Plus compacte	• Pas de pastille pour le pouce sur la dragonne
• Aspect plus travaillé	• Les cartouches GBA dépassent du port
• Recharge plus rapide	• On cherche encore...
• Plus ergonomique	
• Meilleur stylet	

10 | NINTENDO DS

NINTENDO DS | 11

La DS Lite sera disponible en France le 23 juin à 150 euros. Un nouvel investissement est-il nécessaire ?

SPÉCIAL JEUX DE DINGUE !

30

Toutes les nouveautés DS testées. De quoi passer l'été sereinement.

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL
NUMÉRO 5 – JUILLET/AOÛT 2006

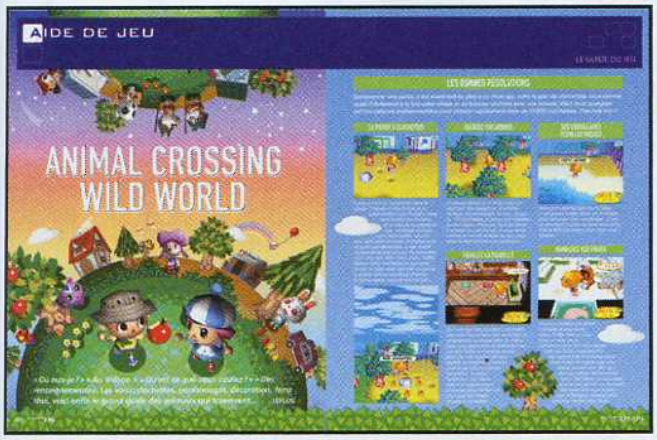
SPÉCIAL E3 12

Découvrez le meilleur des jeux DS présentés lors du salon E3.

SPÉCIAL FANS D'AVENTURE 72

Final Fantasy IV et *Tales of Phantasia*. Du GBA sur DS.

SPÉCIAL BON VOISINAGE 80



Des centaines d'astuces et de conseils pour faire un village de rêve.

Zoom 6
DS Lite

Actus 12
Castlevania Portrait of Ruin 25
Children of Mana 15
Diddy Kong Racing 24
Final Fantasy III 25
Kirby 19
Lunar Knights 20
Mario Hoops 22
Mario Vs Donkey 2 22
Nintendogs Dalmatien 21
Pokémon Diamond & Pearl 18
Spectrobes 19
Stafy 4 21
Starfox Command 16
Tomb Raider Legend 13
Tony Hawk's Downhill Jam 24
Yoshi's Island 2 23
Zelda Phantom: Hourglass 14

Planète Nintendo . . 28
La Wii

Tests 30
Animal Crossing Wild World 48
Cérébrale Académie 36
Dragon Booster 61
Electroplankton 44
Lost Magic 60
Metroid Prime Hunters 62
New Super Mario Bros 32
Phoenix Wright Ace Attorney 46
Pokémon Link 40
Programme d'entraînement cérébral . . 56
Resident Evil Deadly Silence 58
Super Princess Peach 67
Tao's Adventure 54
Tetris DS 42
Trauma Center Under The Knife 52
Worms Open Warfare 38
X-Men 3 66

Toujours sur DS 68
L'intégralité de nos tests DS est là

Le meilleur du GBA . 72
Final Fantasy IV 73
Tales of Phantasia 76

Aide de jeu 80
Animal Crossing Wild World

Tips 96

SORTIE DE LA DS LITE

Et la lumière fut...

Dispo à partir du 23 juin en France en deux coloris (blanc et noir), la DS Lite s'impose comme une nouvelle référence. Revue de détail.

Avec la DS Lite, Nintendo a pris tout le monde par surprise. Ce qui frappe au premier regard, ce n'est pas tant la différence de taille que l'apparence de la machine, dont le design a été radicalement repensé. On a bel et bien affaire à la même console mais, si l'on y regarde de plus près, la DS et la DS Lite s'avèrent conçues de façons opposées. Avec son design d'un autre âge, qui sonnait comme un hommage aux travaux de feu Gunpei Yokoi (créateur des célèbres Game&Watch et de la bonne vieille GB des origines), la DS avait les allures –et la solidité– d'un tank. Les concepteurs de la DS Lite ont, eux, choisi de prendre en compte de toutes autres considérations dans l'élaboration de cette nouvelle version, qui peut se targuer d'être sans conteste la première console portable totalement « design ».

LA FORME...

La DS Lite se situe au croisement de plusieurs tendances, portées par certaines des marques les plus influentes dans l'univers du high-tech contemporain. Difficile voire impossible de ne pas penser à Apple, leader incontesté du design informatique et dont certains produits, comme l'iPod et l'iBook pour ne mentionner qu'eux, sont cités comme de véritables références.

DS classique versus DS Lite

Ancienne contre nouvelle, les deux générations s'opposent sur de nombreux points. Gros avantage pour la Lite.

Légèreté et finesse : côté dimensions, la Lite l'emporte.

	DS	DS Lite
Dimensions	148,7 x 84,7 x 28,9 mm	133 x 73,9 x 21,5 mm
Poids	275 grammes	218 grammes
Autonomie *	10 heures	8 heures (éclairage Max.) 17 heures (éclairage Min.)
Temps de charge	Env. 4 heures	Env. 3 heures
Taille du stylet	75 x 4 mm	87,55 x 4,99 mm
Prix	129 euros	149 euros

* Autonomie maximale généralement constatée. Peut varier selon les jeux et le mode d'utilisation.

Quatre modes d'éclairage différents : côté luminosité aussi, il n'y a pas photo.

Nouveaux joujoux

La compatibilité avec les accessoires DS disponibles actuellement est totale, à l'exception du chargeur et des stylets. Cependant, les nouvelles caractéristiques de la console appellent forcément des ustensiles spécifiques à sa forme. Les quelques objets déjà lancés par le fabricant japonais Hori laissent imaginer ce qui devrait sûrement nous attendre sous peu en France.

La housse de protection, indispensable pour garder une DS Lite immaculée.

Le stylet, extensible, est inspiré de modèles existant déjà sur les PDA.

Le tissu « micro-texturé » permet de nettoyer aussi bien console qu'écrans, sans rayer.

Au design massif de sa grande sœur, la DS Lite oppose ses formes lisses et épurées, dont la robe nacrée suggère une certaine fragilité. Sa coque est brillante, rehaussée d'une fine couche transparente, à l'origine de reflets subtils et élégants. La mode est aux couleurs unies : chaque détail, jusqu'à la tête du stylet, respecte donc la tonalité générale de la machine. Comme seul ornement extérieur, la DS Lite affiche non plus le sigle de Nintendo, mais bien le logo au double écran, qui se suffit à lui-même. Par un tour de force qui a dépassé jusqu'à ses créateurs, la DS possède désormais une identité propre. Une identité qui se renouvelle largement avec l'arrivée de la DS Lite.

AU DESIGN MASSIF DE SA GRANDE SŒUR, LA DS LITE OPPOSE SES FORMES LISSES ET ÉPURÉES...

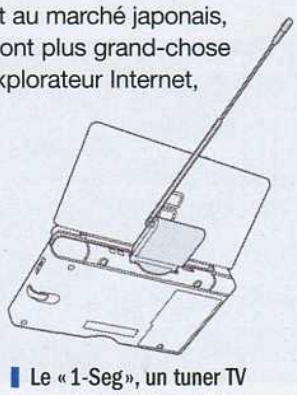
... LE FOND

L'autre miracle (le véritable miracle pour les joueurs ?) de la DS Lite, ce sont ses deux écrans, qui ridiculisent littéralement l'ancienne génération. D'abord, par leur lisibilité : le joueur pourra désormais, selon ses besoins et l'autonomie désirée, choisir entre quatre niveaux de luminosité. À son réglage le plus faible, la DS Lite éclipse déjà sans peine sa grande sœur. Quant aux autres modes, il faut les voir pour les croire : incomparables en termes de contraste, d'intensité des couleurs mais aussi d'angle de vision (éternel problème de la technologie LCD), ils bouleversent complètement l'expérience de jeu.
Des classiques que l'on croyait connaître sur le bout des doigts renaissent sous nos yeux ébahis. Le nomadisme prend enfin tout son sens : de la pénombre tamisée d'un club branché jusque sur une plage à l'abri d'un parasol, la DS Lite est à son aise, parfaitement efficace et agréable. Ses performances accrues en termes d'affichage se prêtent à merveille aux nouvelles applications qui guettent notre console favorite : lecteur multimédia,

Au-delà du jeu

Même si ce mouvement se limite pour l'instant au marché japonais, la DS commence à se doter d'utilitaires qui n'ont plus grand-chose à voir avec le jeu. On trouve notamment un explorateur Internet, un tuner TV ou encore un lecteur multimédia.

Le navigateur de la DS, tient sur une cartouche. Il utilise habilement le double écran et la fonction tactile.



Le « 1-Seg », un tuner TV performant, ne fonctionne pour l'instant qu'au Japon.

tuner TV, et, pourquoi pas, navigation Internet ? Les progrès sont aussi indéniables sur le plan de l'ergonomie : emplacement plus logique du micro, stylet plus maniable, croix et boutons « à l'ancienne », etc. La face interne de la DS présente une structure légèrement granuleuse, afin de permettre aux doigts d'épouser et d'accrocher la surface des commandes. De par son nouvel habit, la DS Lite paraît plus sensible aux traces de doigts et rayures diverses. La nécessité d'une housse de transport se fait donc ressentir de manière bien plus impérieuse.

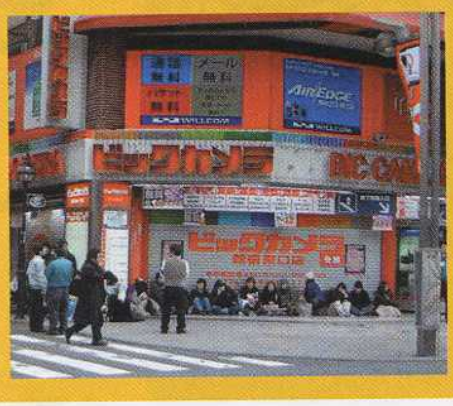
ET AU-DELÀ...

Sous cette nouvelle incarnation, la DS est désormais prête à conquérir un autre public, une nouvelle cible que Nintendo courtise à présent. L'apparition de titres comme *Nintendogs, le Programme d'Entraînement Cérébral* ou, sur le territoire japonais, de dictionnaires et autres utilitaires sont autant de signes de cette nouvelle stratégie de développement orientée vers le grand public, celui des non-joueurs ou des joueurs occasionnels. Voilà que se présente enfin une console digne de les séduire, un objet « design » qu'ils pourront arborer sans crainte en public. Mais les possesseurs de l'ancienne DS ne font-ils pas les frais de cette évolution fulgurante ? Ne sont-ils pas les grands laissés-pour-compte du progrès en marche ? Où les fans de la première heure verront-ils une motivation suffisante pour acheter le nouveau modèle ? Une chose est sûre : si vous comptez jouer sous des éclairages qui peuvent varier fortement, la DS Lite présente un énorme avantage objectif grâce à ses nouveaux écrans. Et puis, au vu des capacités wi-fi (pour le jeu en local et en ligne) de la console, l'idée de posséder plusieurs machines sous un même toit n'a plus rien de saugrenu. Il ne tient donc plus qu'à vous de faire un heureux, en vous délestant de votre vieille console, dont la disparition des étals semble inéluctable à court terme. En attendant, savourez la sortie en France de ce petit bijou... **SELM**

La sortie japonaise

Dès la veille au soir, avant la sortie japonaise de la DS Lite, les fans les plus téméraires s'entassaient déjà devant les vitrines des magasins de jeu, prêts à passer ce qui serait sans doute leur dernière nuit en compagnie de leur bonne vieille DS. L'approvisionnement fut des plus limités, à tel point que certaines boutiques organisèrent des tirages au sort. Les heureux gagnants eurent l'insigne honneur de pouvoir acquérir l'un des premiers exemplaires.

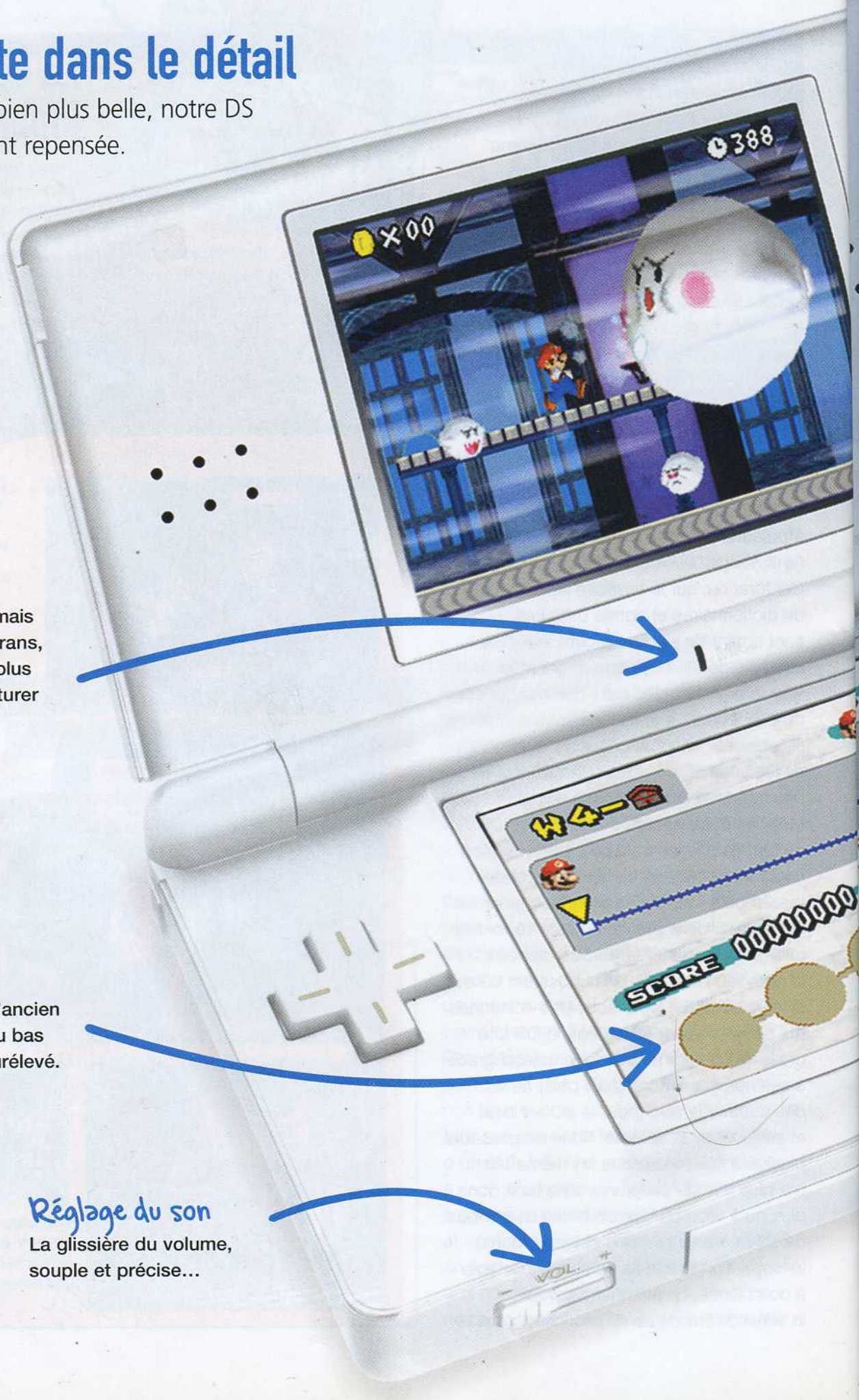
Là-bas, la console est aussi disponible en bleu, marine émaillé ou ciel glacé.



Des heures et des heures d'attente devant les magasins qui distribuaient la DS Lite n'ont pas découragé ses fans japonais.

La DS Lite dans le détail

En plus d'être bien plus belle, notre DS a été totalement repensée.



Micro

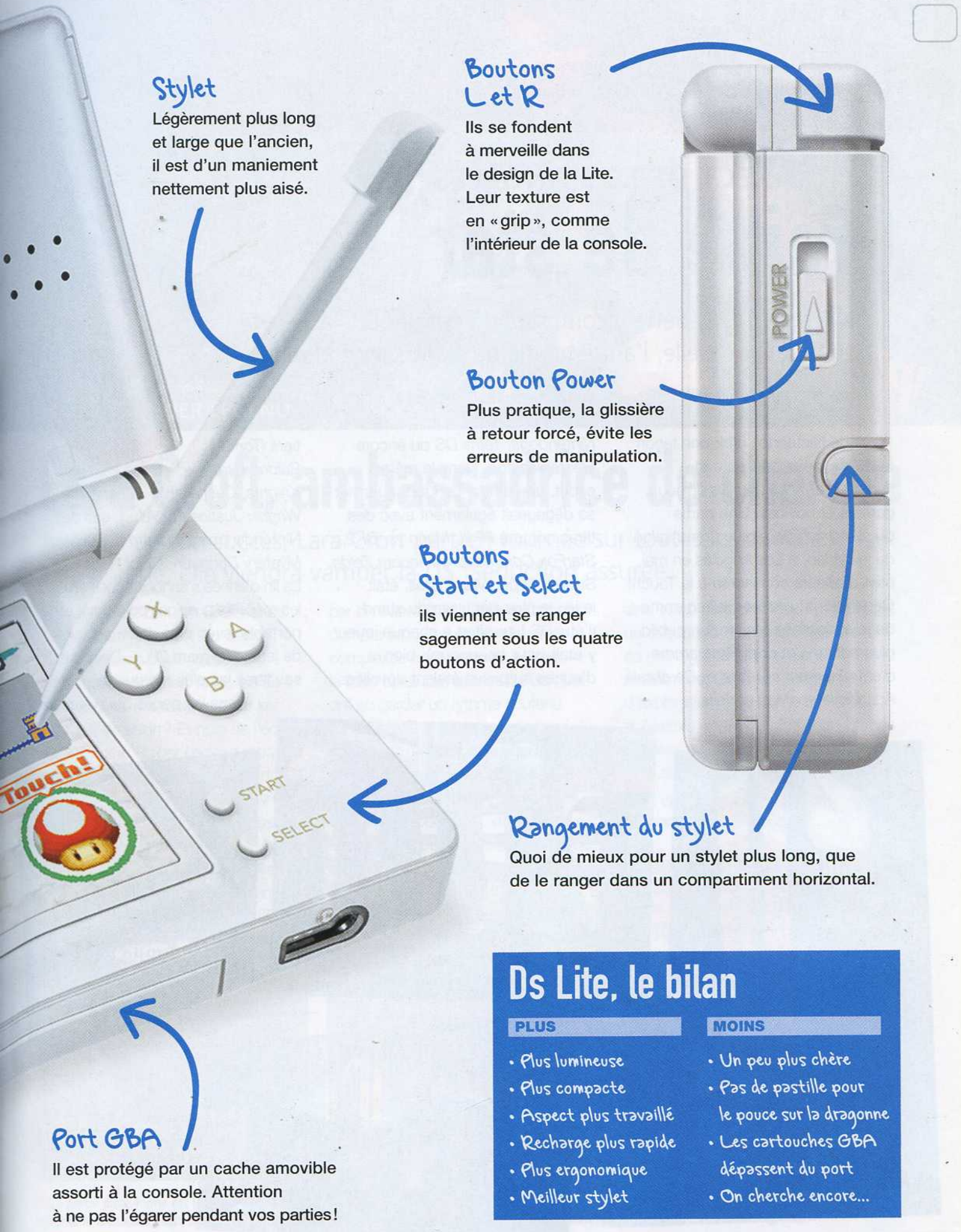
Il se trouve désormais entre les deux écrans, un emplacement plus logique pour capturer le son de la voix.

Écran

Contrairement à l'ancien modèle, l'écran du bas est légèrement surélevé.

Réglage du son

La glissière du volume, souple et précise…



Stylet

Légèrement plus long et large que l'ancien, il est d'un maniement nettement plus aisé.

Boutons L et R

Ils se fondent à merveille dans le design de la Lite. Leur texture est en « grip », comme l'intérieur de la console.

Bouton Power

Plus pratique, la glissière à retour forcé, évite les erreurs de manipulation.

Boutons Start et Select

ils viennent se ranger sagement sous les quatre boutons d'action.

Rangement du stylet

Quoi de mieux pour un stylet plus long, que de le ranger dans un compartiment horizontal.

Port GBA

Il est protégé par un cache amovible assorti à la console. Attention à ne pas l'égarer pendant vos parties!

Ds Lite, le bilan

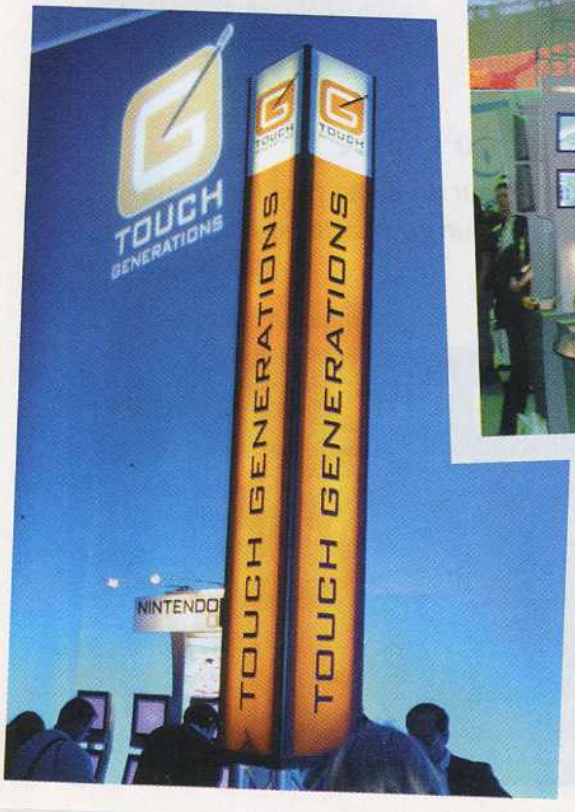
PLUS	MOINS
• Plus lumineuse	• Un peu plus chère
• Plus compacte	• Pas de pastille pour le pouce sur la dragonne
• Aspect plus travaillé	• Les cartouches GBA dépassent du port
• Recharge plus rapide	• On cherche encore...
• Plus ergonomique	
• Meilleur stylet	

EN DIRECT DE LOS ANGELES

Graine de star

Si la Wii a été la vedette incontestée du dernier E3, la DS Lite occupait, quant à elle, l'autre moitié du stand Nintendo.

La Wii et la DS reflètent parfaitement la philosophie de Nintendo : offrir une façon de jouer différente et à la portée de tous, jeunes et vieux, gamers et novices. Une partie du stand à l'E3, le plus grand salon du jeu vidéo, à Los Angeles en mai, était d'ailleurs consacrée à la Touch! Generations : une nouvelle gamme de jeux destinés à attirer un public plus adulte – et dont *Programme d'entraînement cérébral* et *Cérébrale Académie* sont les parfaits ambassadeurs. De nombreux titres se joignent à cette gamme, comme *Nintendogs, Tetris DS* ou encore *Electoplankton*. Dans le même esprit, une tendance « tout au stylet » se dégageait également avec des titres comme *FF III, Mario vs. DK2, StarFox Command* ou encore *Zelda*. Si *New Super Mario Bros.* était le jeu le plus populaire du stand (l'étui DS Lite offert à chaque joueur y était pour beaucoup), bien d'autres surprises étaient dévoilées, tant du côté des éditeurs tiers (*Tomb Raider, Lunar Knights, Castlevania, Phoenix Wright : Justice For All*…), que de Nintendo (*Yoshi's Island 2, Pokémon Mystery Dungeon, Chibi-Robo*…). La fin d'année s'annonce donc sous les meilleurs auspices pour notre petite portable, avec plus d'une centaine de jeux d'ici mars 2007. Découvrez ses titres les plus marquants dans les pages qui suivent.



Quelques instantanés du plus grand salon du jeu vidéo, le foisonnant E3, qui s'est tenu en mai à Los Angeles.

TOMB RAIDER LEGEND

Lara Croft, ambassadrice de charme

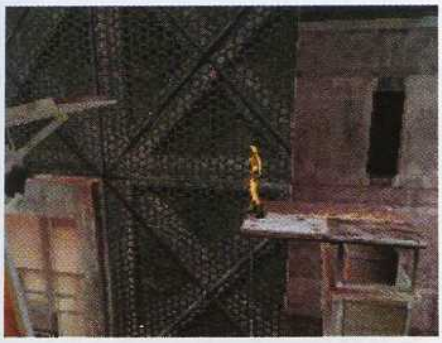
Profitant de son succès, Lara Croft part en tournée sur toutes les consoles. En automne, elle viendra vamper la DS. Séduction assurée.

La carrière de Lara Croft est bel et bien relancée. Au départ, l'annonce d'une version DS faisait grimacer : le jeu serait-il aussi beau et maniable que sur les consoles de salon ? Et quid de l'écran tactile ? *Tomb Raider Legend* répond à ces questions en faisant un carton mérité auprès des joueurs. Tout y est ! Même les cinématiques présentes dans les versions console de salon sont conservées. Certes, la qualité est moindre, mais on retrouve l'ensemble des scènes. Mélange habile de 3D et de 2D, nous sommes restés surpris par la relative fluidité des animations, compte tenu des environnements complexes dans lesquels évolue la belle Lara. Les scènes de combat ont su garder un rythme soutenu. Le doublage et les voix françaises sont aussi d'une qualité équivalente, et l'ambiance sonore soignée participe activement à l'action. Les développeurs ont, de surcroît, apporté des petits plus par rapport au support sur lequel ils travaillent. Ainsi, lorsque Lara Croft trouve un objet, il faut souffler sur le micro pour enlever la poussière et découvrir ainsi vos bijoux. Une idée sympathique qui s'ajoute à l'ensemble déjà bien au point grâce aux versions antérieures. Entre les scènes d'exploration style *Prince of Persia* et *Metroid*, celles de gunfights rythmés et celles de pilotages effrénés, il n'y aura pas de quoi s'ennuyer.

Date de sortie : automne 2006
Éditeur : Eidos

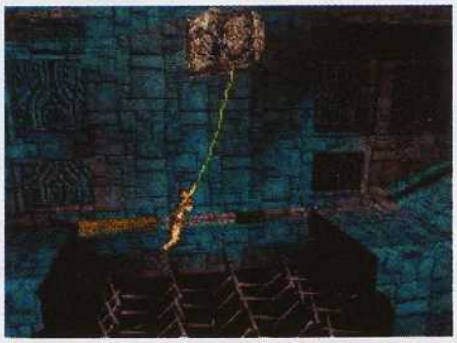
NOS IMPRESSIONS

On retrouve l'intégralité de ce qui a fait le succès du jeu. Une adaptation plutôt impressionnante sur DS, qui montre là qu'elle peut jouer sur tous les registres.



La partie plate-forme est importante. Mais comme la maniabilité suit, on ne s'en plaint pas.

Les scènes de combat sont dynamiques et réussies. L'IA des ennemis y est pour beaucoup.



La visite des ruines fera autant appel à votre dextérité qu'à votre intelligence.

THE LEGEND OF ZELDA : PHANTOM HOURGLASS

Link, à l'heure de la DS

Un nouveau *Zelda*, c'est toujours immanquable. Cette version DS nous a étonnés, retournés et conquis. Presque culte.

Autant les adeptes de la série phare de Nintendo ont pu suivre, haletant, le feuilleton *Twlight Princess* (qui sortira simultanément sur GameCube et sur Wii), autant l'annonce de *Phantom Hour Glass* a été plutôt discrète. Une présentation, en mars dernier, à la Game Developer Conference sous forme de vidéo, rapidement relayée par Internet. Riche en enseignements sur le contenu, mais relativement frustrante en ce qui concerne les premières sensations de jeu. Depuis, c'est le silence radio… Jusqu'à cette chaude journée de printemps à Los Angeles où nous avons pu mettre la main (ou plutôt le doigt) sur une version jouable. C'est avec un plaisir non feint que nous vous rapportons les premiers coups de stylet sur la bête. Et les impressions sont excellentes, que ce soit pour la partie aventure du jeu ou le Multijoueur. L'idée « multi » repose sur une partie de cache-cache entre Link et trois adversaires. Chaque joueur dessine sur l'écran tactile la trajectoire de son personnage. Le personnage qui touche Link devient le héros, chassé à son tour. Un dérivé de *Pac Man* qui ne nous a pas détourné de notre objectif : squatter le jeu solo pour fouiller en profondeur la partie aventure, qui était jouable. Une partie Donjon, une autre exploration et discussion, une scène en bateau et une confrontation avec un Boss. Un fonctionnement proche des épisodes les plus classiques, transcendé par une interface ingénieuse : le « tout au stylet », d'une précision démoniaque. Les déplacements, les combats, la résolution d'énigmes, tout se fait de manière instinctive et précise. On trace sur l'écran, par exemple, la trajectoire désirée du boomerang, on prend des notes sur la carte pour se souvenir de certains endroits clés ou de l'ordre dans lequel activer des interrupteurs. Un confort de jeu extraordinaire qui n'a montré aucun signe de faiblesse, que ce soit pour combattre les boss qui s'affichent sur les deux écrans, affronter les pirates qui vous assaillent en mer, explorer les donjons ou simplement aller explorer un village. Graphiquement, le mélange 2D et 3D, dans un style très proche de *Wind Waker* (GameCube), fonctionne à merveille. Pas de doute, le *Zelda* DS est prêt à tenir toutes ses promesses.

Une interface ingénieuse : le tout au stylet, d'une précision démoniaque

UN BOSS, DEUX ÉCRANS

Les confrontations sont impressionnantes et, là encore, demandent de réfléchir à la manière d'utiliser le stylet. Souvent, il faut balancer un objet sur le monstre qui « tombe » alors sur l'écran du bas, offrant son point faible à votre épée.

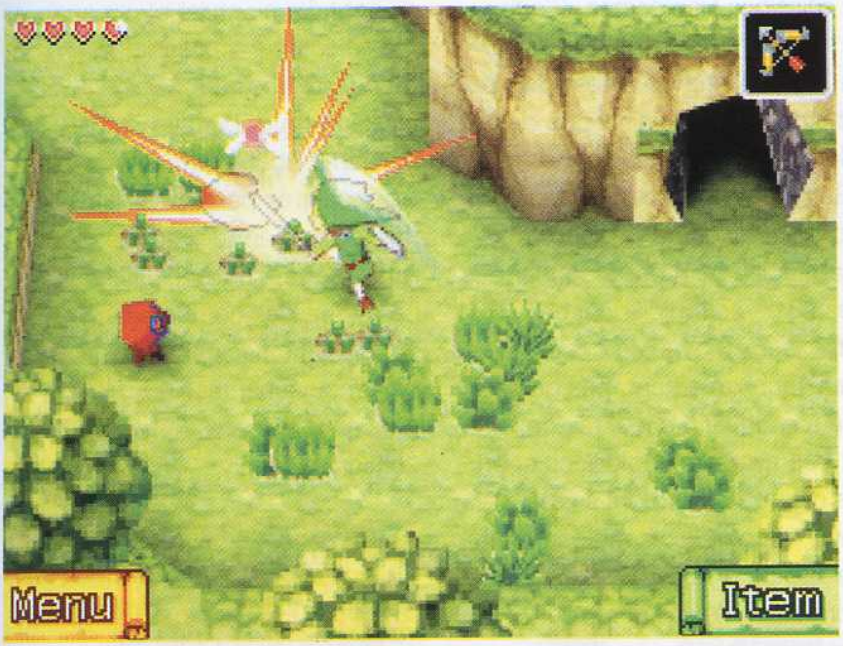
Date de sortie : fin 2006
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Après une session de jeu, on reste encore abasourdi. Une fois de plus, Nintendo nous propose une manière de jouer originale sans dénaturer la série. Génial.

Les combats sont gérés au stylet. Ultra dynamiques et instinctifs, on en redemande.

Beaucoup d'énigmes à résoudre. Il va falloir faire fonctionner vos neurones.



Comme dans tout les *Zelda*, vous serez récompensés en fouillant les moindres recoins.

Tracez votre route et votre navire ira seul prendre le vent. Concentrez-vous sur les éventuels combats.

Notez toutes vos remarques sur le plan du donjon. Une « antisèche » très utile au vu des énigmes qui vous attendent.

■ CHILDREN OF MANA

La communauté de l'arbre

Pour sauver l'arbre de Mana du terrible sort qui l'attend, Frick le guerrier, Tumble l'amazone, Pop le magicien ou Pop le gros félin devront parcourir des kilomètres de donjons, jusqu'à l'étourdissement. Fait inhabituel pour la série, les développeurs ont opté pour une structure non linéaire, fondée sur une multitude de quêtes optionnelles. On attend cet opus avec impatience, ne serait-ce que pour découvrir le mode quatre joueurs en coopératif.

Date de sortie : fin 2006
Éditeur : Square Enix

Magies et bestiaire typiques de la saga sont au rendez-vous. Et chaque arme possède deux attaques spéciales.

L'écran du bas, qui affiche carte et menus, ne fera malheureusement pas appel à la fonction tactile.

STARFOX DS

Fox Mc Cloud décoiffe sur DS

Fox Mc Cloud et sa bande viennent squatter la DS dans une version punchy, tactile et gratifiée d'un mode Online. La grande classe…

Fox Mc Cloud embarque sur la DS pour une nouvelle série de missions trépidantes. *Starfox* fut le premier jeu de tir en 3D de la Super Nintendo. Il reste ici plus proche de l'esprit originel que des dernières déclinaisons « linkiesques » sur GameCube et sait profiter à plein des capacités 3D de la machine. L'écran tactile permet de donner des ordres à vos coéquipiers et de planifier leur vol avant le début du niveau. Techniquement, pas grand-chose à critiquer. Le jeu, rapide, n'est pas avare en explosions et en boss gigantesques dont il faudra trouver le point faible rapidement. Une fois de plus, la DS nous montre qu'elle sait gérer des environnements complexes alliant à la beauté graphique la souplesse d'animation. Le vaisseau se contrôle au stylet et, en quelques manipulations simplissimes, on prend vite le pli d'enchaîner looping ou demi-tour pour surprendre l'ennemi. Bonus non négligeable, vous pourrez partager le jeu jusqu'à huit joueurs en wi-fi et quatre en ligne. Cette fonctionnalité vous permettra des combats aériens, en équipe ou en solo, qu'on imagine déjà mouvementés.

Date de sortie : Non communiquée
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Jeu de tir très maniable, *Starfox DS* se paie le luxe d'être soigné graphiquement. Les modes Multijoueur et Online promettent d'excellents duels.

Sur une même carte, vous devrez remplir plusieurs missions tout en échappant aux ennemis.

À vous de dessiner le trajet que vos équipiers effectueront pour intercepter les ennemis.

TA LALA LAA LA DO DI DOO LA LALA LA

CETTE MÉLODIE VOUS REVIENT LE 30 JUIN

© 2006 NINTENDO.
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

STAR TREK : TACTICAL ASSAULT

Entièrement jouable au stylet, ce jeu de stratégie/action permettra aux « Trekkistes » de se plonger dans leur univers favori pour vivre des confrontations intenses entre les féroces Klingons et la Fédération. Il sera possible de profiter du jeu à deux joueurs. Les développeurs du jeu, spécialisés dans le genre stratégie, se portent garants du respect de l'univers conçu par le créateur de la saga, Gene Roddenberry.

LEGO STAR WARS II : THE ORIGINAL TRILOGY

Après le succès de la version GameCube, voici venir la déclinaison pour la DS, tout aussi attirante. Revivez les affrontements entre Luke Skywalker et Dark Vador façon Lego ! Au mode principal, de longue haleine, s'ajoute un mode Multijoueurs, ainsi que la possibilité de customiser vos propres véhicules ou, plus drôle, de faire fusionner des personnages. Prometteur.

POKÉMON DIAMOND & PEARL

Ils arrivent !

Vous n'espériez pas échapper au nouveau *Pokémon* sur DS, non ? Car, sachez-le, « Pokémon : ils vous attraperont tous ! ».

Jusqu'à présent, les fans n'avaient eu que quelques jeux « apéritifs » à se mettre sous la dent *(Pokémon Dash, Pokémon Link)*. Résultat : l'impatience commençait à se faire sentir concernant la venue d'un « vrai » *Pokémon*. Les choses sont désormais réparées car les premières informations concrètes commencent à affluer. On sait ainsi qu'un mode Online sera disponible, permettant jusqu'à seize joueurs de s'affronter en ligne, il faudra d'abord découvrir l'arène de combat pour pouvoir en profiter. À part cela, l'ensemble du jeu semble ne pas changer de concept.

Vous choisissez votre dresseur (garçon ou fille) et c'est parti pour une nouvelle chasse au Pokémon à travers un univers encore plus étendu qu'auparavant. En branchant vos versions GBA, vous pourrez sans mal espérer récupérer quelques-uns de vos Pokémon fétiches. Graphiquement, l'évolution n'est pas des plus flagrantes. De même, côté jouabilité, mis à part l'option Online, rien ne laisse supposer une utilisation originale du stylet.
En revanche, la gestion de vos Pokémon et de votre inventaire sera grandement facilitée grâce à l'écran tactile et au double écran. D'autres infos plus précises nous parviendront bientôt. Alors, armez-vous de patience, le *Pokémon* nouveau sortira à l'automne prochain.

Date de sortie : automne 2006
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Un Pokémon n'est jamais très photogénique. Mais une fois en main, le charme opère très vite et il devient difficile de décrocher.

L'univers dans lequel évoluent les Pokémon s'est encore étendu et il n'est pas improbable qu'une zone « Online » soit à découvrir.

L'exploration consiste principalement à découvrir de nouvelle espèces.

Avec ce résultat graphique, il y a encore du travail pour détourner les fans de *Pokémon*.

SPECTROBES

Pokémoche ?

Le succès de *Pokémon* fait des envieux. Buena Vista Games (Disney, en clair) s'apprête à sortir *Spectrobes*, un jeu où l'on incarnera un chasseur de bestioles préhistoriques qu'il faudra entraîner le plus possible afin de sauver l'univers. Une variante de *Pokémon* à peine déguisée, avec des combats un peu plus complexes puisque votre personnage pourra intervenir avec deux autres monstres. L'écran tactile est utilisé pendant ces confrontations. Bien sûr, nous n'aurons une idée définitive qu'après avoir joué plus longuement ; mais d'ores et déjà, les personnages et le design manquent de charisme. Et, pour concurrencer une série telle que *Pokémon*, il faut à la fois un système de jeu béton et un design aux petits oignons…

Date de sortie : Non communiquée
Éditeur : Disney Interactive

NOS IMPRESSIONS

Sortir un *Pokémon*-like est osé, Disney ne s'attaque pas à un petit concurrent ! Mais, pour l'instant, le look des personnages n'est pas très convaincant.

KIRBY DS

Plus balèze qu'un malabar

Retour aux sources pour la petite boule rose, capable d'avaler plus de choses que Pac Man lui-même ! Le prochain *Kirby* sur DS sera plate-forme essentiellement. Exit le pinceau magique, récemment découvert sur DS, on revient aux racines des versions GBA mais avec le petit plus tactile propre à la DS. Certains items récupérés finissent dans l'écran du bas (le ventre de Kirby ?). Il est alors possible de les utiliser – voire de les mélanger et d'obtenir des surprises. Totalement craquant, aussi long qu'un Mario et recelant de subtilités, *Kirby DS* (le titre n'est pas définitif) en fera fondre plus d'un.

Date de sortie : Non communiquée
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

Kirby fait partie de ces titres populaires comme *Mario* ou *Sonic*. Inventive et mignonne, cette version DS promet beaucoup. Le jeu ne sortira, hélas, pas tout de suite.

L'écran du bas permet d'activer des bonus gardés en réserve, voire de les combiner pour des résultats détonants !

L'appétit de Kirby est sans bornes. Parviendrez-vous à honorer sa réputation, sans faillir ?

Les séances de tir spatial sont dignes des meilleurs jeux d'arcade.

Une petite manipulation au stylet et vous serez capable de coups spéciaux très efficaces contre les morts vivants.

Votre cartouche GBA de *Boktai* permet de débloquer certains bonus.

LUNAR KNIGHTS

La DS, reine de la nuit

La chasse aux vampires est ouverte. Nuit et jour, les Draculas sont drôlement remontés !

Succès oblige, la DS voit arriver toute une série de jeux issus de la GBA, plus ou moins adaptés à l'usage de l'écran tactile. Hideo Kojima, pourtant très occupé avec sa série *Metal Gear* n'est pas en reste avec notre déesse préférée. Sa série *Boktai*, dont la particularité sur GBA était de proposer un capteur de lumière, se transforme sur DS. Le format des cartouches ne permettant pas d'inclure un capteur, il est probable que le jeu utilise l'horloge interne pour gérer l'alternance d'ambiances nocturnes et diurnes dans ce jeu de chasseur de vampires. Cette fois, vous pourrez incarner deux personnages. L'un tirant sa force de la lumière de la lune, l'autre de celle du soleil. Proche graphiquement des versions GBA, *Lunar Knights* propose tout de même quelques séquences 3D du meilleur effet. L'usage de l'écran tactile y permet de contrôler un vaisseau pour des séances de tir étonnantes de vitalité. Vous pourrez aussi utiliser quelques coups spéciaux dévastateurs lors de vos combats au corps à corps, toujours en utilisant simplement le stylet. Une chose est néanmoins certaine, *Lunar Knights* possède un univers qui s'étoffe et devrait rapidement devenir une série incontournable vu l'engouement qu'elle engendre chez les joueurs. Qui a dit qu'il n'y en avait que pour les personnages Nintendo sur DS ?

Date de sortie : fin 2006
Éditeur : Konami

NOS IMPRESSIONS

Lunar Knights tire vraiment parti des capacités de la DS, en offrant de superbes graphismes 2D et des scènes d'action 3D décoiffantes.

NINTENDOGS DALMATIEN ET SES AMIS

Attention, chien gentil

Nintendo a eu pitié de tous ceux et de toutes celles qui n'ont jamais pu débloquer le mignon Dalmatien dans *Nintendogs*. Il faut bien reconnaître que la chose était très difficile. Nintendo répare donc son erreur. Cette nouvelle version permet de choisir directement le chien tant désiré par certains. Disponible depuis peu, on regrette cependant de ne pas avoir d'autres nouveautés à se mettre sous la dent. Mais recommencer le dressage et débloquer les quatorze autres types de chien pourrait révéler bien des surprises… Un nouveau chien dont on sortira une version d'ici la fin de l'année ?

Date de sortie : 16 juin 2006
Éditeur : Nintendo

Rencontre entre le réel et le virtuel : Miyamoto, le concepteur du jeu et ses dalmatiens…

NOS IMPRESSIONS

Nintendogs Dalmatien est une valeur sûre et reste un jeu très original. On pouvait espérer un prix « meilleur ami » (environ 40 €) pour cette réédition.

Une conception ultraclassique mais efficace, et un look vraiment adorable.

THE LEGEND OF STAFY 4

Trop mignon pour nous ?

C'est frustrant de vous parler de Stafy, petite étoile de mer craquante qui sévit depuis 2002 au Japon, mais qui n'a jamais connu aucune édition en Europe. Il semblerait que cette version DS subisse le même sort. Ultraclassique dans sa conception, *Stafy 4* utilise peu l'écran tactile. Qu'importe, il procure tout le plaisir d'un bon vieux jeu de plate-forme. Même s'il rivaliserait difficilement avec *New Super Mario Bros.*, Stafy et sa trogne adorable séduisent à coup sûr. Maintenant, vous connaissez au moins son existence. En lisant ces lignes, espérons que Nintendo se sente concerné…

Date de sortie : dispo au Japon
Éditeur : Nintendo

NOS IMPRESSIONS

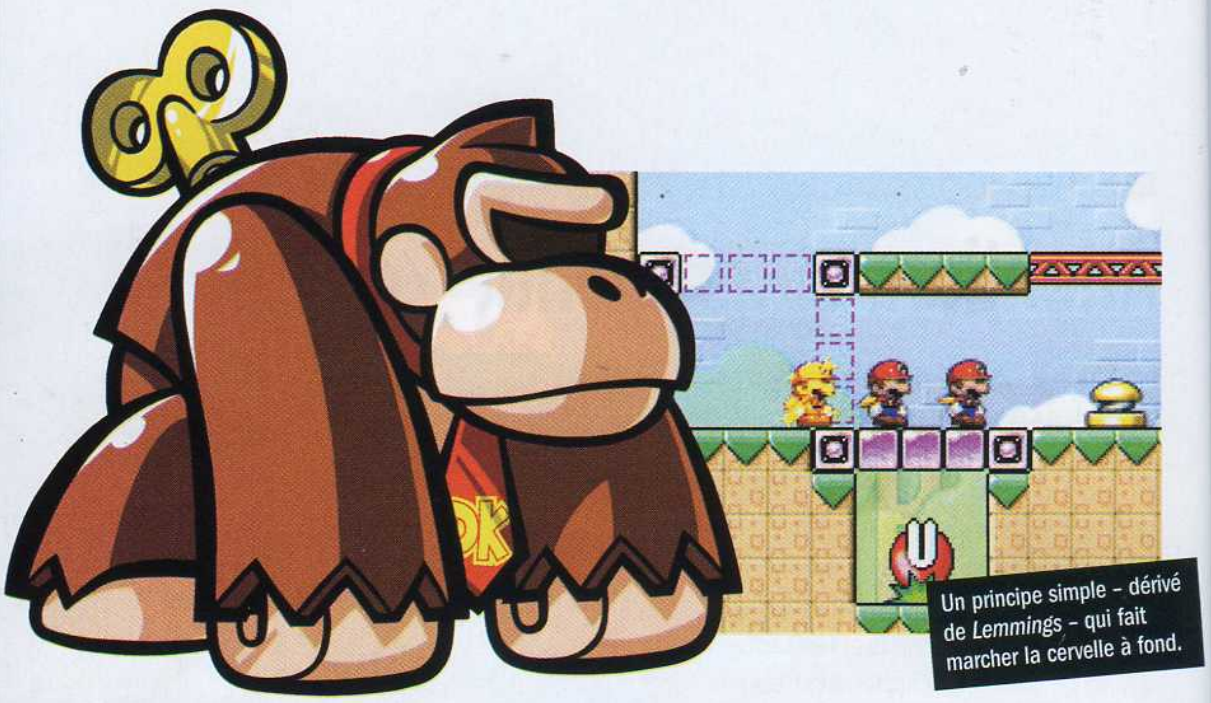
Look craquant, maniabilité au poil et grand nombre de niveaux, *Stafy* est un régal de jeu de plate-forme. Mais pourra-t-on en profiter un jour en Europe ?

TOUCH DETECTIVE

Vous avez aimé *Phoenix Wright*? *Touch Detective* est fait pour vous ! Vous y incarnerez Rina, un détective un peu spécial, versé dans les arts divinatoires. Touchez les indices pour parvenir à résoudre les énigmes. Avec une apparence visuelle attirante et une utilisation judicieuse de l'écran tactile, *Touch Detective* est promis à un bel avenir.

COOKING MAMA

Cuisiner avec votre DS, ce sera possible avec *Cooking Mama*. Le but du jeu ? Confectionner des petits plats, plus ou moins raffinés. On y trouve un grand nombre de recettes à faire. Complètement optimisé pour l'utilisation de l'écran tactile, voilà un titre original, sympathique et bien réalisé. Une curiosité de plus sur DS…



Un principe simple – dérivé de *Lemmings* – qui fait marcher la cervelle à fond.

MARIO VS DONKEY KONG 2 : MARCH OF THE MINIS

Sauvez-les tous !

Sur GBA, *Mario Vs Donkey* renouait avec une vieille tradition du jeu de plate-forme. Action et réflexion étaient les maîtres mots de ce jeu aux multiples niveaux, courts mais tous fabuleusement bien conçus. Cette version DS reprend le principe des niveaux courts, en changeant le concept. Cette fois, il vous faut mener les petites marionnettes articulées vers la sortie. Un principe proche de *Lemmings*. À l'aide du stylet, vous donnez la direction à suivre, mais vous pouvez aussi activer ou désactiver des mécanismes du tableau. Il suffit de quelques parties pour comprendre comment ça marche et on enchaîne les niveaux de plus en plus complexes avec délectation. Encore un futur hit.

Date de sortie : fin 2006
Éditeur : Nintendo

MARIO HOOPS 3 ON 3

Mario MVP sur DS

Pilote de course ou golfeur professionnel, Mario est capable d'avoir tour à tour la classe d'un Schumacher ou d'un Tiger Woods. Rien d'étonnant à ce qu'un héros de plate-forme, si petit soit-il, fasse également des merveilles sur un terrain de basket. Nous avons particulièrement apprécié la facilité avec laquelle on peut faire des passes, d'un coup rapide de stylet. Plus action que simulation, vous bénéficierez d'attaques spéciales et d'objets bonus pour empêcher vos adversaires de progresser (par exemple : la carapace rouge). Évidemment *Mario Hoops 3 on 3* sera multijoueur.

Date de sortie : fin 2006
Éditeur : Nintendo

Blindé d'effets spéciaux dynamiques, la clique de Mario se donne à fond sur le terrain. Un jeu soigné et très plaisant.

YOSHI'S ISLAND 2

Yoshi baby-sitter 2

On ne s'attendait pas vraiment à le voir arriver. Et pourtant, *Yoshi's Island 2* est bel et bien en préparation et il n'a rien perdu de son charme !

Depuis qu'il a vu les premières images de *Yoshi's Island 2*, on ne tient plus Wonder à la rédaction (ni ailleurs). Trépignant sur place, le voilà reparti comme en 90 (au siècle dernier), ne tarissant pas d'éloges sur le premier *Yoshi's Island*, connu aussi sous le nom *Super Mario World 2*. Qui osera lui dire que cette nouvelle version reprend tous les ingrédients qui ont fait le succès planétaire du premier ? Tellement semblable d'ailleurs que les connaisseurs pourraient presque en être déçus. Mais une fois la partie engagée et les sensations retrouvées, il n'y a plus aucun doute : *Yoshi's Island 2* sera incontournable sur DS. Vous contrôlez toujours Yoshi mais ce n'est pas forcément Baby Mario que vous aurez sur le dos. En progressant dans le jeu, vous pourrez changer de cavalier. Baby Peach et Baby Donkey Kong vous permettent de réaliser des actions particulières. Par exemple, vous pourrez flotter un peu plus longtemps dans l'air, à l'aide de l'ombrelle que porte Baby Peach. On retrouve avec plaisir les décors crayonnés au fusain et, avec un mélange d'irritation, les cris déchirants des Baby lorsque vous ne les portez plus sur le dos.

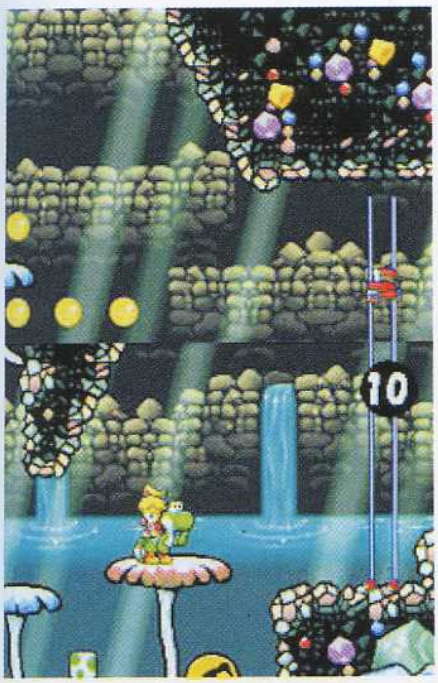
Date de sortie : début 2007
Éditeur : Nintendo

FAITES VOS ŒUFS

Avalez les ennemis pour créer vos œufs. Ceux-ci deviendront alors vos armes principales pour déclencher des mécanismes et éliminer vos ennemis. Cette fois, vous pourrez viser et tirer en utilisant l'écran tactile. Les habitués de *Yoshi's Touch & Go* y retrouveront l'instantanéité et la maniabilité.

NOS IMPRESSIONS

On retrouve avec joie l'univers dense de *Yoshi's Island*. Ce nouvel épisode s'annonce d'une grande richesse. Vivement la sortie du jeu !



Graphiquement, le jeu reste encore très proche de la version Super Nintendo sortie en 1995.

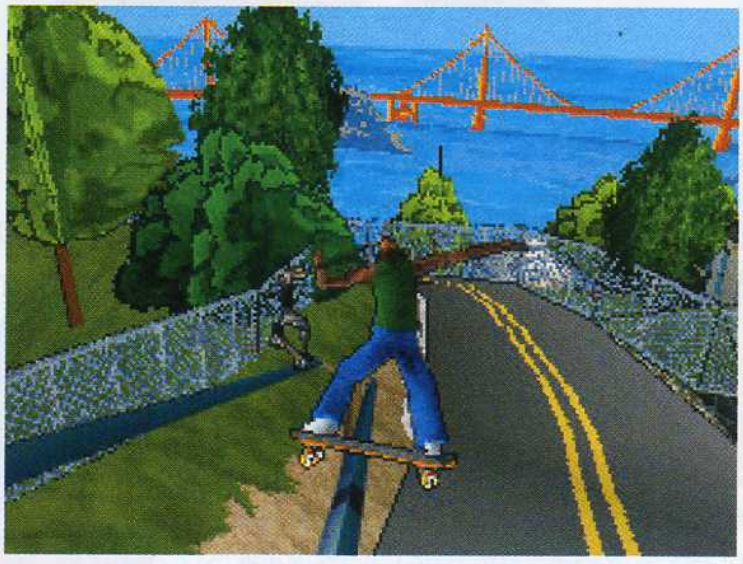
Un bon coup de vent et l'ombrelle de Baby Peach vous aidera à surmonter tous les obstacles.

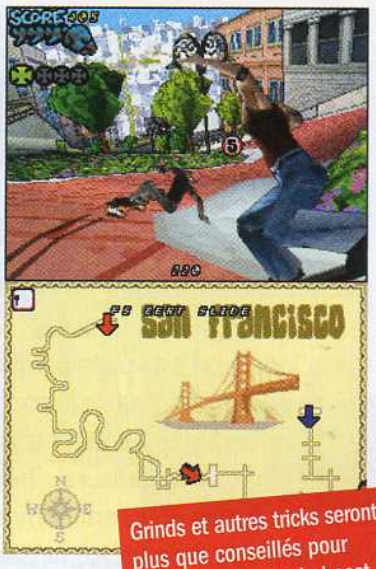
MICRO MACHINE V4

Voilà une série qui a eu son heure de gloire mais qui peine à retrouver ses fans, depuis quelques années. Cette version pourrait fort bien inverser la tendance. Jouable au stylet et – on l'espère – de manière plus classique, on retrouve les minibolides, dans des courses endiablées sur la table de la cuisine, à côté de la niche du chien. Mode Multijoueurs de rigueur, bien sûr.

POINT BLANK

Encore un titre qui n'est certainement pas inconnu des amateurs du genre. Ce jeu de tir sur cible s'adapte parfaitement au stylet et à l'écran tactile. Réflexes et action sont mis à l'honneur. *Point Blank* devrait, en toute logique, permettre à deux joueurs de profiter de ces séances de mitraillage. Le jeu devrait arriver en Europe d'ici la rentrée.





Grinds et autres tricks seront plus que conseillés pour utiliser une jauge de boost.

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

"Sk8 or Die"

Petit changement de registre pour le prochain *Tony Hawk*. On passe en effet d'un jeu totalement ouvert à un titre résolument orienté course. De Hong Kong à San Francisco, vous participerez à une trentaine d'épreuves et traverserez six endroits différents. Un petit esprit *SSX* flotte sur les courses où, en multipliant les tricks, vous pouvez remplir une jauge qui vous permettra de bénéficier d'un turbo. Autre particularité, déjà présente sur le premier *Tony Hawk DS* mais qui vaut la peine d'être rappelée : le jeu sera jouable en ligne. Jusqu'à quatre joueurs pourront donc s'affronter ensemble et même, s'ils le veulent, discuter via le micro de la DS.

Date de sortie : N.C **Éditeur :** Activision

DIDDY KONG RACING DS

Paré au décollage

Certains jeux semblent être frappés par le mauvais sort. L'histoire de *Diddy Kong Racing* est mouvementée. Depuis la première mouture sur Nintendo 64, aucune suite n'a pu voir le jour. Divers imbroglios ont amené la société Rare à se séparer nettement de Nintendo, sans jamais vraiment rompre. *Diddy Kong Pilot* qui devait être un des premiers titres sur GBA n'est finalement jamais sorti. Espérons que cette version DS ne connaîtra pas le même sort. Surtout qu'elle promet : des courses en wi-fi, un éditeur de circuits, l'utilisation de l'écran tactile et du micro pour communiquer entre joueurs. Pas de doute, elle pourrait relancer une série freinée depuis bientôt dix ans. Alors, Rare et Nintendo, enterrez la hache de guerre et sortez-nous ce jeu !

Date de sortie : N.C. **Éditeur :** Nintendo

Utilisation de l'écran tactile et du micro pour communiquer entre joueurs. On a hâte d'essayer !

CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN

Vie de château pour la DS

Pour faire évoluer vos personnages, il faudra acquérir un équipement mieux adapté.

Castlevania est sans aucun doute l'une des séries qui a subi le plus de changements depuis sa sortie (en 1986 au Japon, 20 ans déjà !). Depuis quelques années, la formule action/plate-forme/jeux de rôle semble avoir trouvé sa vitesse de croisière. Pour ce deuxième volet sur Nintendo DS, après *Dawn of Sorrow*, l'action permettra de passer d'un héros à l'autre : deux chasseurs de vampires, nommés Charlotte et Jonathan. La première est plus versée dans l'art des sortilèges. Le second, plus *musclor attitude*, fouette ses ennemis. Il est possible de jouer avec les deux personnages à l'écran et, dans certaines situations, de combiner de surpuissantes attaques. Konami ne s'est pas encore décidé sur la possibilité de partager le jeu à deux en coopération. Souhaitons qu'ils choisissent cette option.

Date de sortie : non communiquée
Éditeur : Konami

NOS IMPRESSIONS
Techniquement, le jeu reste proche du premier volet. On retrouve des boss gigantesques et un dédale de couloirs infestés de squelettes et autres zombies.

FINAL FANTASY III

Final Remake

Sorti au Japon en 1990 sur la Famicom (la NES en Europe), cet épisode de la série n'a connu aucune adaptation depuis, à part une tentative sur Wonderswan, restée lettre morte. Bienvenue donc à ce remake sur DS. L'évolution graphique de cette version mélange une scène cinématique du plus bel effet avec des graphismes 3D. Un coup de jeune pour cette aventure sublime qui inaugure le système des professions dans la série. Découvrez onze jobs selon votre plan de carrière (guerrier ou mage) et invoquez de puissants monstres. Rendez-vous en septembre pour le test.

Date de sortie : septembre 2006
Éditeur : Square Enix

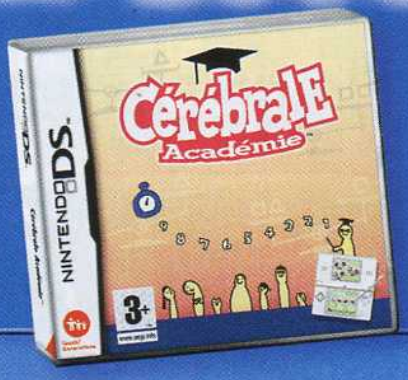
NOS IMPRESSIONS
En attendant *Ring Fate*, le *Final Fantasy Chronicles* de la DS, ce sera l'occasion de découvrir une aventure inédite relookée pour l'occasion.

FF III devrait vite s'imposer comme un des meilleurs jeux de rôle de la rentrée prochaine.

MICROMANIA GAMES 2006

Qui sera le meilleur joueur de France ?

Qualifications dès juillet dans votre Micromania



Tombez amoureux le 16 juin !

nintendogs™

Découvrez toute l'actualité du jeu vidéo de l'été dans le nouveau Micromania News.

48 pages de tests, critiques et conseils. Il est GRATUIT et disponible dans votre Micromania !

Ecoutez LE MEILLEUR DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h

AVEC fun radio Soul & Dance

PLUS DE 240 MAGASINS DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

Les nouveaux Micromania

28 MICROMANIA DREUX
C. Ccial Cora Dreux-Ouest - 28100 Dreux
Tél. 02 37 42 01 68

69 MICROMANIA GIVORS
C. Ccial Carrefour Givors Deux Vallées
69700 Givors

59 MICROMANIA VALENCIENNES D'ARMES
C. Ccial Place d'Armes
59300 Valenciennes - Tél. 03 27 49 49 20

83 MICROMANIA BRIGNOLES
C. Ccial Leclerc
83170 Brignoles - Tél. 04 98 05 83 20

59 MICROMANIA ENGLOS
C. Ccial Englos Les Géants
59320 Englos - Tél. 03 20 93 07 10

06 MICROMANIA GRASSE
C. Ccial Auchan - Route de Cannes
06130 Grasse

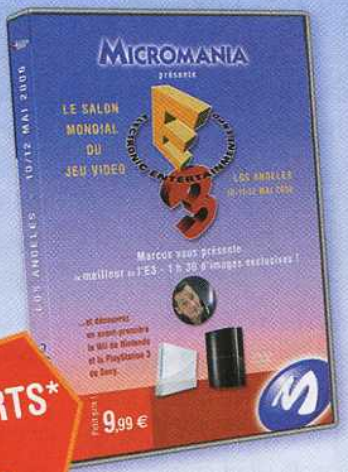
Toute l'actualité du jeu vidéo, les adresses de tous les Micromania sur micromania.fr

Les offres de l'été dans votre Micromania !

Micromania et Marcus vous présentent le meilleur de l'E3

1 h 30 d'images exclusives sur le plus grand Salon de jeu vidéo du monde !

+



Sac + DVD E3 OFFERTS* avec l'achat d'une DS + 1 jeu neuf

* Offres valables dans la limite des stocks disponibles et sur tous les jeux tous supports disponibles en magasin.

ou

Casquette ou Freesbee OFFERT* avec l'achat de 2 jeux neufs

NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend[1] votre console DS© Profitez-en pour découvrir la console DS© Lite !

(1) Voir conditions auprès de votre Conseiller de vente Micromania

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

LES 6 RAISONS DE PRÉFÉRER MICROMANIA

La Proximité - Plus de 240 magasins Micromania en France.

La Mégacarte - 5% de remise* sur les jeux & accessoires. Recevez tous les 200 € d'achats de jeux ou d'accessoires un bon de réduction de 10 € valable sur tous les produits**.
*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. **Remise non applicable sur les consoles

Les réservations - Réservez **GRATUITEMENT** le jeu ou la console de vos rêves dans tous les Micromania.

Les reprises de jeux - Micromania reprend vos anciens jeux : PS2, PSP, Xbox 360, DS et GameCube. Grand choix de jeux d'occasion (garantis 6 mois).

Les démonstrations - Tous les mercredis et samedis de 14 h 30 à 18 h 30.

Les chèques-cadeaux Micromania Ils sont valables 1 an et sont utilisables dans tous les Micromania.

WII

La Wii, comment lui dire non ?

Nintendo ne fait pas seulement progresser le jeu vidéo, il le réinvente avec une nouvelle console de salon : la Wii, dispo en fin d'année.

Deux petites heures seulement, lors de la grande messe du jeu vidéo au mois de mai à Los Angeles (pour ceux qui étaient sur une autre planète, le salon E3), pour que Nintendo fasse taire ceux qui lui prédisaient un destin funeste. La présentation de la Wii et la possibilité d'y jouer a totalement bluffé l'assistance des joueurs. Elle a fait oublier que les jeux dévoilés n'avaient pas le panache graphique de ceux qui tournaient sur ses consœurs. Mais au moins, des jeux, il y en avait plein et pas des moindres : *Mario Galaxy, Zelda Twilight Princess, Metroid Prime III,* un nouveau *Smash Bros*... Plus d'une vingtaine de titres, dont une bonne partie disponibles pour le lancement prévu en fin d'année. Action, sport, aventure, tous les genres seront représentés dans les mois qui suivront. Mais la vraie surprise de cette nouvelle console vient clairement d'ailleurs. La croix de direction pour la NES, l'écran tactile de la DS... Nintendo s'est toujours évertué à innover pour chacune de ses consoles. Sur Wii, la révolution vient de la manette qui reconnaîtra vos mouvements grâce à un capteur qui se place au niveau de votre télé ! Le concept est simple : permettre à des personnes qui n'ont jamais touché à un jeu vidéo de leur vie de s'amuser immédiatement, ou aux gros joueurs de changer leurs habitudes sans enlever de plaisir de jeu. Le choix semble curieux lorsque vous vous

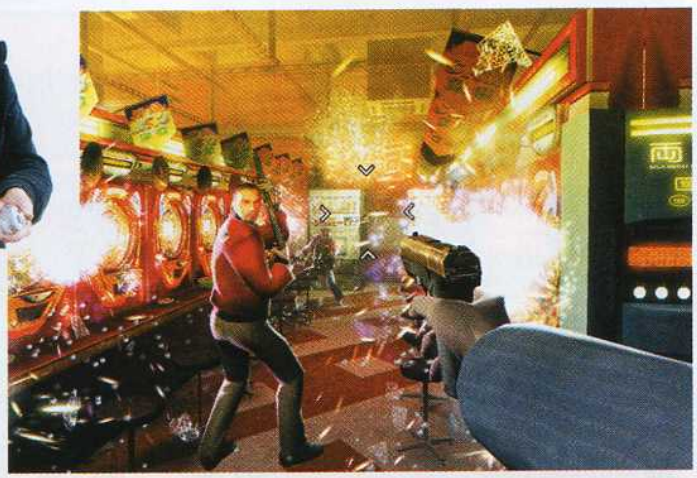
Télécommande, manette classique, Nunchak... à chacun sa prise en main préférée.

Comme la télécommande, le Nunchak est équipé d'un détecteur de mouvements

retrouvez avec une télécommande dans une main et un stick analogique (le Nunchak) dans l'autre, mais les sensations sont incroyables. Diriger son avion en tenant la télécommande comme un manche à balai, la prendre comme une raquette pour jouer au tennis, des gestes simples qui rendent les titres plus immersifs et intuitifs que jamais. La console acceptera aussi les manettes GameCube et disposera même d'un pad plus traditionnel pour jouer sur la Virtual Console (lire notre encadré). Nintendo a confirmé que sa console sera compatible avec les jeux GameCube et qu'elle sera connectée à Internet via une option nommée Wiconnect24, sans plus de précisions. Quant à son prix, « *Il ne dépassera pas 250 dollars* » (200 euros).
En bref, la Wii représente la nouvelle vision du jeu vidéo : moins graphique… mais tellement plus ludique.

VIRTUAL CONSOLE

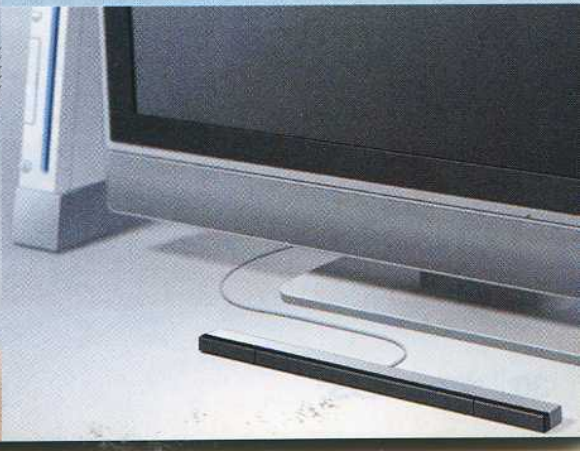
La Virtual Console est un système qui permet de télécharger sur Wii d'anciens jeux qui tournaient sur PC Engine, MegaDrive ou encore Nintendo 64. Pour coller à la jouabilité de ces jeux des années 90, Nintendo a créé une manette plus conventionnelle, avec tout ce qu'il faut de boutons pour se sentir à son aise. Pas seulement pour nostalgiques…



Dans *Red Steel*, vous pourrez manier votre télécommande ou votre Nunchak, de la même manière qu'un katana. Tout comme *Kill Bill* !

LA MANETTE, LES CAPTEURS

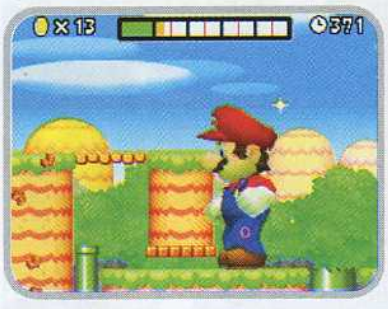
Les deux parties de la manette sont équipées de capteurs de mouvements – une innovation majeure. Mais il y en a d'autres. Ainsi, la télécommande possède une croix de direction et dispose d'une petite enceinte d'où sortira, par exemple, le bruit des pièces que vous récupérez dans *Mario*. Certains jeux demandent de se servir de la télécommande pour pointer l'écran, certains de la secouer, d'autres de l'utiliser de manière plus traditionnelle. Seule ou couplée au Nunchak, elle offre un potentiel créatif énorme en terme de jouabilité.



Fournée estivale

L'été s'annonce très chaud ! La quantité de monstres à paraître est proprement phénoménale et, du fait de la qualité de l'ensemble des jeux, l'équilibre des notes a été un véritable calvaire à trouver ce mois-ci. Beaucoup de vieilles connaissances, telles que *Mario, Metroid* ou les persos d'*Animal Crossing* viennent vivre une nouvelle vie sur la DS et le résultat laisse à chaque fois rêveur. Ceci dit, mieux vaut ça que le contraire, non ? Bonnes vacances à tous !

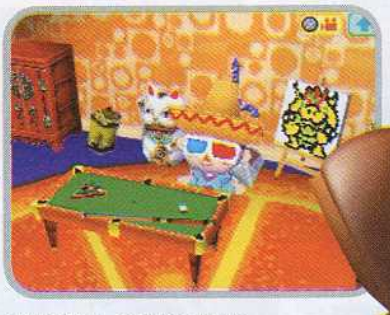
32



NEW SUPER MARIO BROS

Mario règne en maître sur la plate-forme. Cet éclatant retour aux sources le prouve.

48



ANIMAL CROSSING WILD WORLD

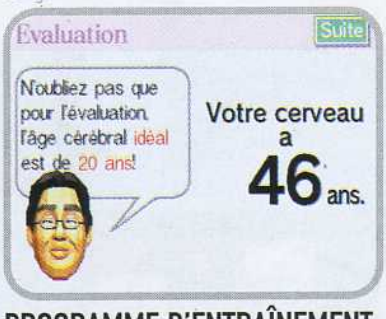
Une nouvelle vie s'offre à vous, il va clairement falloir penser à déménager !

52

TRAUMA CENTER

Quand votre DS vous permet de jouer au docteur, l'opération vaut le détour !

56



PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL DU PR. KAWASHIMA

Musclez vos neurones grâce au professeur.

62

METROID PRIME HUNTERS

Samus Aran vient poser les bases du FPS sur DS et place la barre très haut.

Les jeux préférés de la rédaction

Aymeric

PHOENYX WRIGHT ACE ATTORNEY

« Frais, original et exploitant parfaitement les capacités de la DS, PW est une bonne occasion de s'essayer à un genre méconnu en Europe. Pourquoi s'en priver ? »

Spy

NEW SUPER MARIO BROS

« Mario revient à ses premières amours (la plate-forme 2D), et prouve qu'il n'a de leçon à recevoir de personne. Quand le maître parle, on se tait ! »

Clémence

PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL DU PR. KAWASHIMA

« Mon cerveau a 78 ans, selon ce cher professeur. C'est dur comme info, mais je n'abandonne pas. J'espère bien en avoir 40 d'ici peu. »

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

Les notes de la rédaction

Sans commentaire	1-2
N'a de jeu vidéo que le nom	3-4
On cherche encore ce que l'on peut y sauver	5-6
Intérêt et réalisation ne sont pas au rendez-vous	7-8
Moyen... Vous trouverez mieux sans difficulté	9-10
Acceptable, mais perfectible	11-12
Satisfaisant, si le genre vous intéresse	13-14
Très bon dans le genre en question	15-16
Excellent. Foncez les yeux fermés	17-18
La perfection est-elle vraiment de ce monde ?	19-20

Les tests DS

ANIMAL CROSSING WILD WORLD	48
CÉRÉBRALE ACADÉMIE	36
DRAGON BOOSTER	61
ELECTROPLANKTON	44
LOST MAGIC	60
METROID PRIME HUNTERS	62
NEW SUPER MARIO BROS.	32
PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY	46
POKÉMON LINK	40
PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL DU PROF. KAWASHIMA	56
RESIDENT EVIL DS	58
SUPER PRINCESS PEACH	67
TAO'S ADVENTURE	54
TETRIS DS	42
TRAUMA CENTER	52
WORMS OPEN WARFARE	38
X-MEN 3	66

TOUJOURS SUR DS 68
Tous les jeux testés depuis le lancement de la DS.

Stonehenge

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

« Incarner un as du barreau dans un jeu, il fallait oser. Capcom l'a fait. De l'enquête de terrain à la barre, Phoenix Wright *est vraiment prenant. »*

Leflou

ANIMAL CROSSING

*« Ils sont si mignons les habitants lunatiques d'*Animal Crossing *! L'humour des dialogues et le mode Online confèrent à ce titre une ambiance unique. »*

William

TETRIS DS

« Toute la magie de Tetris, *mêlée aux musiques de mon enfance. Un véritable régal ! Cerise sur le gâteau, un Multijoueur énorme, et des nouveaux modes géniaux... »*

NEW SUPER MARIO BROS.

DEPUIS PRÈS DE QUINZE ANS, MARIO AVAIT DÉLAISSÉ LA DEUX DIMENSIONS, LAISSANT LA VEDETTE À YOSHI, WARIO, OU MÊME LA PRINCESSE PEACH ! ALORS, PRÊTS POUR LE GRAND RETOUR DU ROI EN SON ROYAUME ?

PLUS

- Mario est de retour !
- Jouabilité très vieille école
- Mode Multijoueur

MOINS

- Boss peu originaux
- Mini-jeux vieillots
- Manque d'originalité

GENRE PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 (MINI-JEUX) **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €

Comme dans *SMB 3*, chaque monde s'étale sur une carte de bonus et de chausse-trappes.

En cas de pépin, utilisez un bonus de réserve en actionnant l'icône sur l'écran tactile.

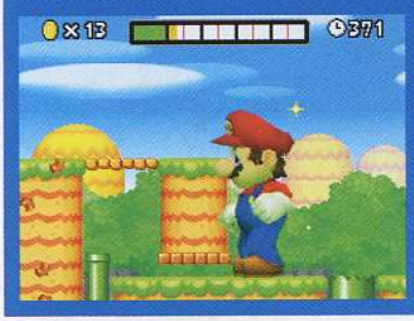
Les mini-jeux, hélas, ne réservent aucune surprise à ceux qui ont déjà joué à *Mario 64 DS*.

Après une si longue absence, il va sans dire qu'on l'attendait au tournant, notre plombier favori ! Avant tout, il doit satisfaire aux obligations élémentaires pour oser arborer ce nom mythique entre tous : une maniabilité exemplaire, une jouabilité à toute épreuve, un feeling particulier, toujours imité mais jamais égalé. Force est de constater que le savoir-faire de Nintendo en la matière reste intact. Ne vous laissez pas abuser par le mélange de décors 2D et d'éléments 3D. Cette dernière est ici exploitée pour sa souplesse, qui permet de manipuler, déformer, ou animer les personnages bien plus facilement qu'en 2D. Avec ces nouvelles possibilités techniques apparaissent des pouvoirs inédits. Deux champignons inovants font rétrécir Mario jusqu'à la taille d'un bête puceron (merci, *Minish Cap*) ou, au contraire, grandir jusqu'à occuper toute la hauteur de l'écran. Notre héros pourra ainsi se frayer un passage à travers de minuscules interstices ou piétiner tous les obstacles sur sa route. En s'emparant d'une carapace bleue, Mario n'aura qu'à s'accroupir pour se muer en une toupie meurtrière aux rebonds incontrôlables. Les autres bonus (champignon, fleur de feu, étoile d'invincibilité) remontent aux origines de la saga. Certains mouvements, comme le triple saut, le coup de popotin ou le Wall Jump, qui permet de rebondir sur un mur, viennent tout droit de *Mario 64*. La prise en main, à l'ancienne, évoque à s'y méprendre les grands crus de la série, comme *SMB*, *SMB3* et *SMW* ; la plupart des niveaux s'y réfèrent d'ailleurs directement. On retrouve

LA PRISE EN MAIN, RÉTRO À SOUHAIT, ÉVOQUE À S'Y MÉPRENDRE LES GRANDS CRUS DE LA SÉRIE.

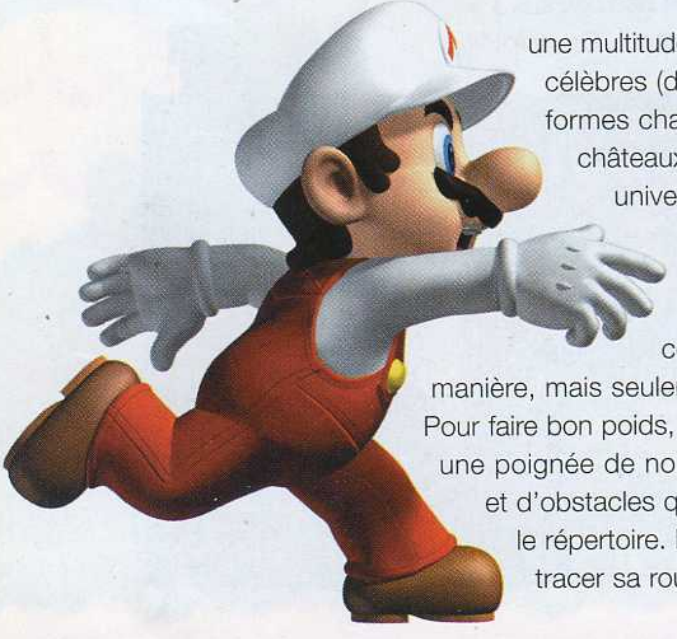
C'EST LA TAILLE QUI COMPTE !

Devenu géant à l'échelle de l'écran, Mario se meut en un vrai Godzilla qui anéantit tout sur son passage. Une barre de destruction située en haut de l'écran tient les comptes de cette folle, mais temporaire, échappée. Réduit à la taille d'une larve, Mario est moins affecté par la gravité, et peut donc sauter plus haut et plus loin, mais aussi courir à la surface de l'eau.



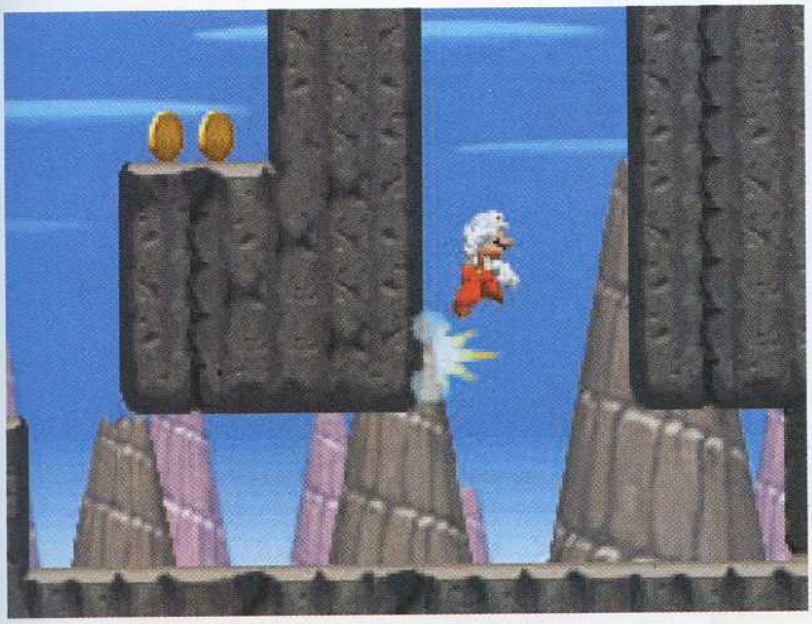
Amateurs de donjons corsés à la *SMB 3*, préparez-vous à être comblés !

Grâce à un petit code tout simple, on peut jouer en tant que Luigi. La maniabilité n'est pas affectée.



une multitude d'environnements célèbres (désert, plates-formes champignons, châteaux, maison hantée, univers sous-marin…). Ils sont flanqués de tous leurs attributs habituels et relookés, certes de fort belle manière, mais seulement relookés. Pour faire bon poids, Nintendo a rajouté une poignée de nouveaux ennemis et d'obstacles qui viennent enrichir le répertoire. Le joueur pressé pourra tracer sa route à travers les niveaux

sans trop se préoccuper des détails et s'offrir ainsi un petit trip sympathique ; mais il faudra s'investir un peu plus pour en tirer la substantifique moelle. Parmi les huit mondes que compte le jeu, deux sont totalement inaccessibles, à moins d'aller fureter dans les recoins à la recherche de passages secrets tordus et autres bonus apparemment inaccessibles. Sens de l'observation et talents d'acrobate obligatoires ! Chaque niveau contient trois grosses pièces d'or à récolter, souvent placées dans des endroits difficiles



Mario est capable de réaliser de nombreux mouvements différents. Ce wall jump est apparu dans l'épisode sur Nintendo 64.

à atteindre. Ces dernières serviront ensuite de monnaie pour ouvrir l'accès à des maisons champignons ou d'autres passages tenus secrets. Globalement, le canevas reste proche de celui de *Super Mario Bros 3*, même si on ne peut que déplorer l'absence de costumes exotiques comme celui du Tanuki, ou le caractère répétitif des boss. Bowser Jr et Bowser se passent le relais de château en château et les

COMME ON POUVAIT S'Y ATTENDRE, L'USAGE DE L'ÉCRAN TACTILE EST RÉDUIT AU MINIMUM SYNDICAL.

affrontements, à défaut de s'avérer passionnants, ont le mérite d'être expéditifs. Comme on pouvait s'y attendre pour un Mario *old school*, l'usage de l'écran tactile est réduit au minimum syndical. Cependant, le jeu comporte quelques sympathiques modes supplémentaires, comme un mode VS pour deux joueurs, et un paquet de mini-jeux jouables jusqu'à quatre – hélas tout droit recyclés de Mario 64 DS. Sympa quand même… **SELM**

LES FRÈRES FÉROCES

Le mode Mario Vs Luigi permet l'affrontement entre deux joueurs, moyennant une ou deux cartouches. Le but consiste à récolter le premier cinq étoiles en faisant tout son possible pour ralentir l'adversaire. Fun en diable !

Les affrontements se déroulent dans un niveau en boucle bourré d'obstacles, tous dérivés d'un des environnements du jeu.

La lutte peut sembler inégale, mais chaque joueur dispose d'armes particulièrement vicelardes qui font cracher ses étoiles à l'adversaire.

RÉALISATION

Le mariage de la 2D avec la 3D est presque parfait. Rien à redire, c'est du *Mario* tout craché.

JOUABILITÉ

Irréprochable, comme toujours. L'une des qualités inaliénables de tout *Mario* 2D.

SON

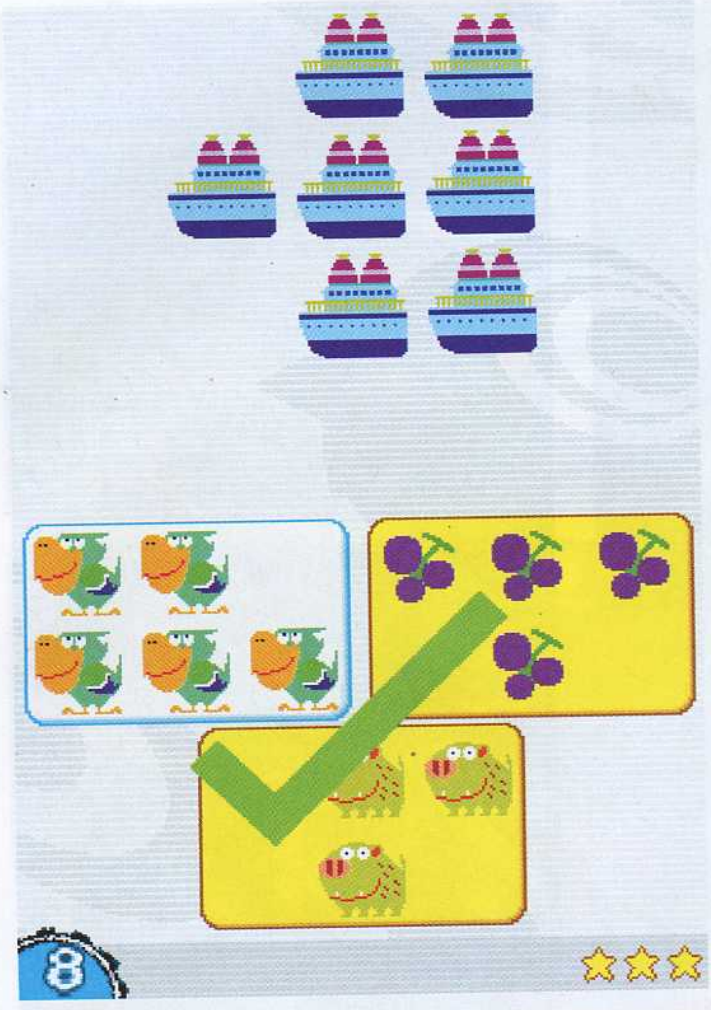
Un mélange subtil d'hier et d'aujourd'hui, avec bruitages et musiques fidèles à l'esprit du jeu.

DURÉE DE VIE

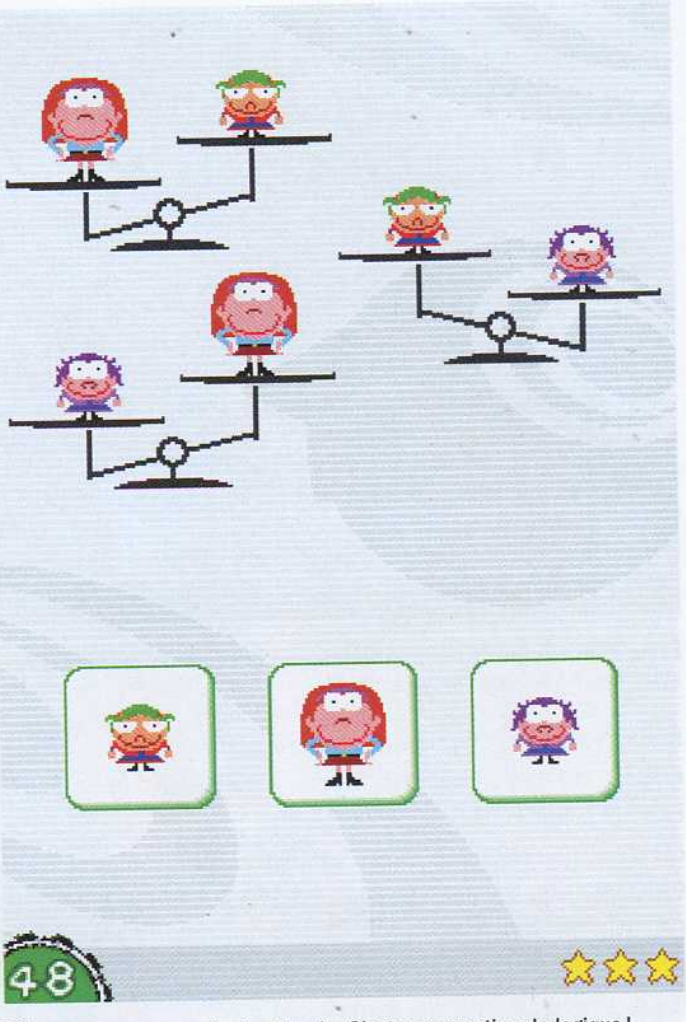
Sans atteindre la longévité d'un *Super Mario World*, *NSMB* vous tiendra longtemps en haleine.

VERDICT *NSMB* est une petite merveille, que seule sa relative frilosité à innover empêche d'atteindre le statut de classique incontestable. Il n'en est pas moins à consommer avec délectation.

18/20



Additionnez deux containers pour obtenir le nombre sur l'écran du haut.



Évaluez la personne la plus lourde. C'est une question de logique !

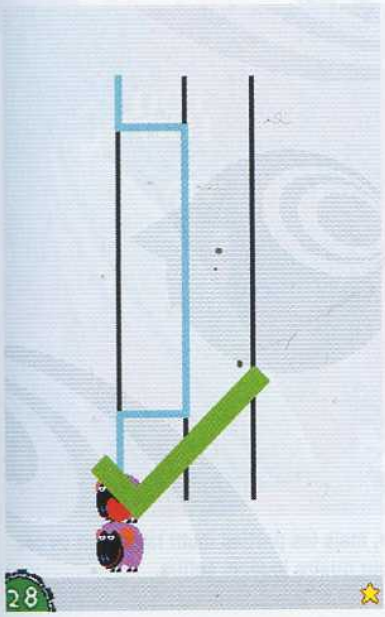
CÉRÉBRALE ACADÉMIE

ENTRE LE *PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL* ET *WARIO WARE* INTELLO. *CÉRÉBRALE ACADÉMIE* TENTE UN COUP AUDACIEUX : UN JEU DE RÉFLEXION FUN ET CONVIVIAL !

PLUS
- Mini-jeux variés
- Multi à 8 !
- Quête des médailles

MOINS
- Trop peu d'épreuves
- Écriture mal interprétée
- Pas très beau

La déferlante des jeux cérébraux continue ! Mais ici, rien d'aussi intensif que dans le *Programme d'Entraînement Cérébral du Pr Kawashisma*. Les quinze épreuves sont débloquées dès le début et le jeu ne vous impose aucun entraînement quotidien, aucune évaluation et ne suit pas vos progrès. En fait, vous jouez quand vous voulez, autant que vous voulez… si vous le voulez. On pourrait croire à une version dilettante du *Programme d'Entraînement Cérébral* et, en effet, il y a de ça. Mais les quinze épreuves n'en sont pas faciles pour autant ! Réparties en cinq catégories (analyse, formes, maths, logique, mémoire), elles vous proposent, en vrac, de reconstruire un dessin à partir de formes géométriques, de mémoriser des images, de calculer de tête, de calculer des itinéraires logiques, ou encore de compter des blocs en partie cachés par la perspective… Vous aurez pour cela à utiliser le stylet, mais de manière simple : aucun chiffre, aucune forme à dessiner, et donc aucun souci de reconnaissance graphique. Sur chaque mini-jeu, il existe trois niveaux de



Dessinez un pont pour guider l'animal vers son congénère.

Inévitable, le calcul mental. Mais sans reconnaissance graphique.

difficulté (allant du simple au plus complexe) et trois médailles à débloquer. Pour cela, il suffit d'obtenir un résultat supérieur à 50 g (bronze), 150 g (argent), ou 250 g (or)! Tout le jeu calcule en effet votre intelligence en termes de poids – le poids de votre cerveau. 750 g est le poids moyen, mais il est possible de doubler ses résultats avec un peu d'entraînement. Mais contrairement à son grand frère, il n'existe pas vraiment de mode principal avec suivi de votre pratique. Du coup, il est difficile de se motiver à jouer, d'autant qu'il n'y a rien à débloquer. Le vrai intérêt du jeu, sur le moyen terme, vient de son mode de jeu à plusieurs. Excellente surprise, il permet jusqu'à huit joueurs de se défier, en même temps, sur chacune des épreuves. Le concept est ultra-simple : plus vous répondez vite, plus vous gagnez de grammes de cerveau. Et c'est le premier à cumuler un nombre défini de grammes qui gagne… Une recette peu révolutionnaire, mais très efficace. Et qui fait de *Cérébrale Académie* un jeu d'entraînement intellectuel certes peu efficace, mais assez fun et très convivial! **WILLIAM**

LE VRAI INTÉRÊT DU JEU VIENT DE SON MODE DE JEU À PLUSIEURS : IL PERMET JUSQU'À 8 JOUEURS DE SE DÉFIER.

PSYCHO-TEST

Le professeur « pèse » votre cerveau, vous associe ensuite à un personnage célèbre (artiste, scientifique, homme d'état, etc.) et vous décerne une note finale. En dernier lieu, il représente vos résultats sous forme d'étoile à cinq branches. Cela permet ainsi de visualiser votre profil : plutôt logique, matheux, analytique…

RÉALISATION
Sobre, un peu enfantin même. Mais ce n'est pas vraiment là où l'on attend le jeu…

JOUABILITÉ
Le jeu ne prend aucun risque : il n'y a donc pas de problème de jouabilité.

SON
Un délire sonore curieux, on dirait des bébés rats qui gazouillent.

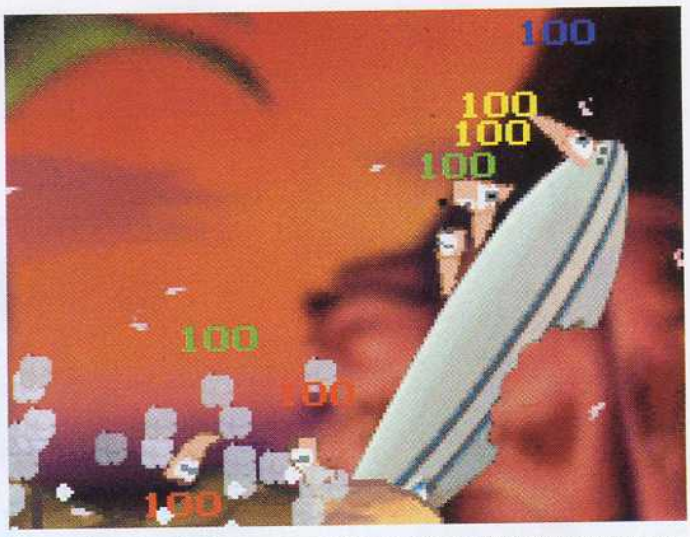
DURÉE DE VIE
Peu à faire ou à débloquer. Heureusement, il y a du challenge, surtout en Multi.

VERDICT Une version très light du *Pr Kawashima*, plus adaptée à la détente qu'au dopage de matière grise! En dépit des 60 médailles à décrocher, le jeu offre peu de matière. Mais le Multi est très convivial!

15/20

GENRE STRATÉGIE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR TEAM 17 **ÉDITEUR** THQ **PRIX** ENVIRON 40 €

Le manque de précision des armes et leurs trajectoires approximatives rendent les parties moins stratégiques dans cette adaptation.



Le mode solo est très pauvre, mais les parties multi rattrapent un peu la donne. Bon point : un jeu pour quatre joueurs suffira.

WORMS OPEN WARFARE

À PEINE MIEUX RÉALISÉ QUE SUR GBA, GRAPHISMES DÉCEVANTS, PAS DE MODE ONLINE, UTILISATION DOUTEUSE DU STYLET. ON RESTE DÉÇU DE VOIR UN TEL POTENTIEL AINSI GÂCHÉ.

PLUS
- Multijoueur avec 1 seul jeu
- De l'humour
- Terrains aléatoires

MOINS
- Pas de mode Online
- Mode solo creux
- Ergonomie mal pensée

Cette version DS a été épurée des modes de jeux les plus intéressants.

Certains jeux ne vieillissent jamais. Mais ce qui est vrai pour *Tetris DS* (en test dans ce numéro) ne l'est pas forcément pour tous les jeux. Ce n'est pas que le concept de *Worms* soit vieillissant, bien au contraire. Le principe du jeu est toujours aussi efficace : une bande de vers de terre s'affronte au tour par tour, sur un terrain escarpé. Vous disposez d'une quarantaine de secondes pour vous déplacer, choisir une arme, une cible et tenter de l'exploser. *Worms* se partage, avec toujours autant de bonne humeur, jusqu'à quatre joueurs et il va sans dire que certaines parties sont vraiment hilarantes. Mais cette adaptation sur DS souffre de graves lacunes, comme si les développeurs ne savaient plus faire de jeu en 2D. Le modèle physique qui gère les rebonds des projectiles est parfois incohérent et l'utilisation du stylet aurait pu être plus intelligente. Résultat, on se retrouve devant un jeu sympa à plusieurs, mais frustrant en solo. La faute d'un développement certainement trop empressé, à des détails manquants qui avaient leur importance (flammes qui volent au vent et blessent les autres vers, le Super Mouton ou la Sainte Grenade) et surtout à l'absence d'un mode Online qui aurait permis aux joueurs du monde entier de s'affronter, comme c'était le cas sur les anciennes versions PC. **LEFLOU**

RÉALISATION
Graphiquement très décevant, on espérait bien mieux sur DS.

JOUABILITÉ
Des déplacements importants sont trop difficiles à utiliser.

SON
Les petites voix des vers de terre ont conservé leur humour.

DURÉE DE VIE
Le mode multi, très rigolo, sauve en partie l'intérêt du jeu.

VERDICT Trop d'approximations viennent gâcher le plaisir de jeu dont on attendait l'adaptation impatiemment.

8/20

7+
www.pegi.info

FINAL FANTASY IV
ADVANCE

UN CLASSIQUE DU RPG* !

A la tête d'une puissante flotte aérienne, vous devez ramener les cristaux du monde à votre Roi… Mais à quel prix ? Et si, pour ramener la paix, vous deviez d'abord lutter contre les forces obscures qui vous animent… ?

Vivez ou revivez l'épopée à l'origine des derniers Final Fantasy !
Nouvelles armes, nouveaux ennemis, nouveau donjon pour un classique inédit.

Exclusif sur Game Boy Advance

SQUARE ENIX

GAME BOY ADVANCE SP

© 1991, 2005, 2006 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ILLUSTRATION © 2005 YOSHITAKA AMANO. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO.

* Role Playing Game = Jeu de rôle

C'est l'invasion des Pokémon ! On peine à distinguer les différentes icônes. Au secours !

POKÉMON LINK !

APRÈS AVOIR FAIT DES MERVEILLES DANS LE DOMAINE DU JEU DE RÔLE, LES POKÉMONS TENTENT L'EXPÉRIENCE DU PUZZLE, DANS UNE ÉNIÈME VARIATION DE TETRIS. PARI RÉUSSI !

PLUS
- Le système de jeu
- La chasse aux Pokémon
- La jouabilité

MOINS
- Répétitif
- Pas toujours clair
- Peu de modes de jeu

Les Pokémon, ces petites bêtes si mignonnes, s'introduisent partout ! Ne les laissez plus faire, l'invasion doit cesser ! Pourtant, malgré la révolte, force est de constater que lorsque les Pokémon s'attaquent à un nouveau genre, le jeu est souvent réussi. Et *Link* n'échappe pas à la règle. Utilisant les bases de *Tetris*, ce nouveau titre, dont le nom signifie « lien », apporte certaines nouveautés qui assurent au jeu un rythme effréné. À la base, des icônes de Pokémon s'empilent les unes sur les autres pour former des colonnes, à cheval sur les deux écrans. Votre but est alors de faire disparaître les icônes, afin de récolter les Pokémon qui leur correspondent pour compléter votre collection. Bien entendu, si une colonne touche le haut de l'écran supérieur, la partie est terminée. Vous déplacez donc les icônes verticalement ou horizontalement à l'aide du stylet. Si quatre figures de la même sorte s'alignent, elles sont détruites et la chaîne « Link » débute. Il s'agit d'un bonus qui dure quelques secondes : il fait alors disparaître toutes les icônes de la même sorte, alignées par paires ou par trios. Votre but, dans la plupart des niveaux du mode aventure, est de réaliser un certain nombre de chaînes « Link » pour remporter la partie. C'est original, mais là où *PL !* fait fort, c'est qu'il est toujours possible de déplacer les icônes pendant les chaînes « Link ». On peut donc continuer de glisser les icônes de Pokémon, même pendant les quelques secondes que dure la chaîne, pour

La chaîne « Link » est un succès : toutes les icônes identiques placées côte à côte vont disparaître en un instant !

COLLECTE DE POKÉMON RARES

Tous ce qui tombe du haut de l'écran sont des Pokémon. À vous de les récolter pour compléter votre collection. Dans certains tableaux, affronter des boss vous permet de récupérer des Pokémon particuliers.

Sur la carte du mode solo, vous pouvez choisir vos challenges afin de trouver de nouveaux Pokémon.

en aligner un maximum et les faire disparaître. Cela a pour effet de prolonger la durée de la fameuse chaîne. L'action s'accélère alors grandement et dynamise carrément les parties. Vous l'aurez compris, le système est extrêmement bien pensé et motive le joueur. Ceci étant, le jeu n'est pas exempt de défauts. Le premier est dû au nombre d'icônes différentes présentes sur l'écran. Ces représentations de centaines de Pokémon ne sont pas toujours facilement reconnaissables et on s'y perd parfois dans le feu de l'action. Enfin, il n'y a que deux modes de jeu en solo : l'aventure et une sorte de tableau sans fin pour s'entraîner à enchaîner les « Links ». C'est peu. Reste le mode multi qui autorise deux joueurs à s'affronter ou à s'épauler au travers de plusieurs tableaux, toujours axés sur l'élimination des colonnes. C'est amusant et on apprécie de pouvoir y jouer avec une seule cartouche pour deux ! **AYMERIC**

LE SYSTÈME DE JEU AVEC LES CHAÎNES LINK DYNAMISE LE JEU ET MOTIVE LE JOUEUR.

RÉALISATION
Icônes manquant parfois de lisibilité et design du jeu mignon ; la DS peut faire bien mieux que ça.

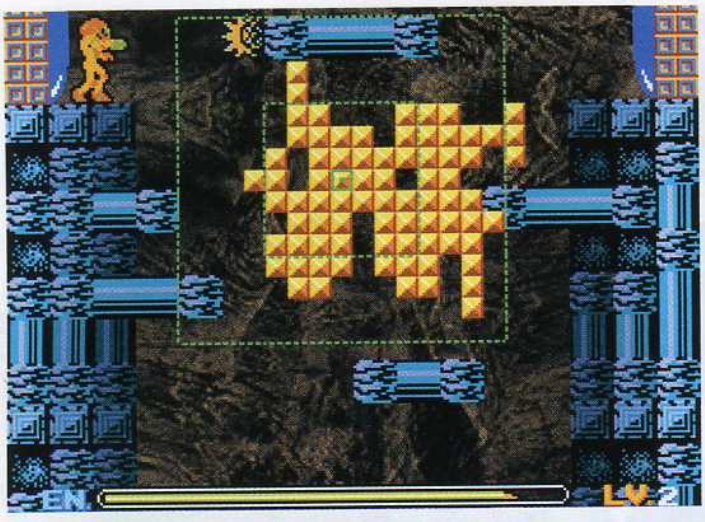
JOUABILITÉ
Le stylet est magique ! On fait tout avec de manière frénétique sans le moindre mal.

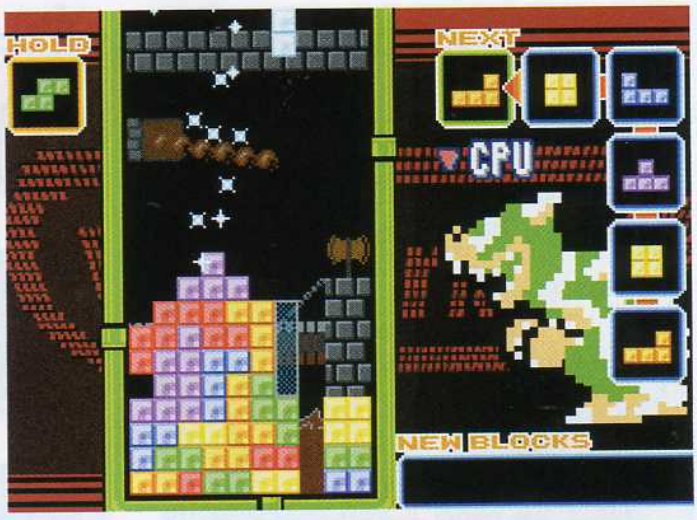
SON
Des musiques légères et entraînantes accompagnent chaque seconde de jeu. Du bon boulot.

DURÉE DE VIE
Des tableaux par dizaines, mais la une durée de vie est surtout importante en jouant à deux.

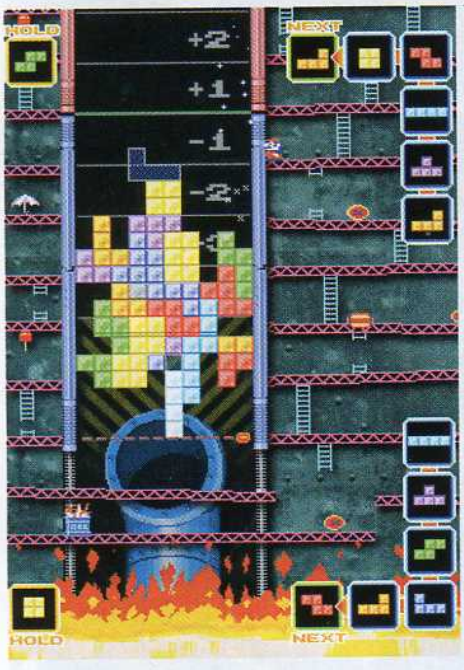
VERDICT Facile à jouer avec son système de jeu vraiment travaillé, Link ! est une réussite dans l'ensemble. On peste néanmoins contre le peu de modes de jeu et la lisibilité parfois limite de certaines icônes.

15/20





Le mode Push est une variante ingénieuse qui tire parfaitement parti du double écran.



Petit bonus sympa en haut de l'écran, Mario fait des merveilles sur les Gumbass.

En finissant le mode Marathon, vous débloquerez des musiques tirées des jeux cultes Nintendo.

TETRIS DS

DIX-SEPT ANS APRÈS LA VERSION GAMEBOY EN NOIR ET BLANC, *TETRIS* FAIT UN COME BACK TRÈS REMARQUÉ SUR DS. AVEC, EN PRIME, DU TACTILE ET DU ONLINE. INDISPENSABLE.

PLUS
- Online
- Super maniable
- Inépuisable

MOINS
- Peu de bonus
- Le mode Catch en solo
- Peu de fair-play Online

Né à une époque où de toutes petites équipes pouvaient encore créer des jeux vidéo, *Tetris*, à l'instar de *Mario*, est le fruit de l'imagination d'un seul homme : Alexei Pajitnov. Le principe est simplissime : des formes tombent du haut de l'écran. À vous de les empiler pour former des lignes qui disparaissent. Si, par malheur, les formes s'empilent jusqu'à atteindre le haut de l'écran, vous avez perdu ! Mélange terriblement ingénieux d'astuce et de réflexes, le jeu a tout de suite rencontré un succès interplanétaire et inspiré des centaines de jeux depuis (*Dr Mario, Puzzle Bubble*, etc). On attendait tout de même

GENRE PUZZLE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 10 (ONLINE) **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €

UNE PROFUSION DE MODES DE JEUX

Vous en avez assez du mode Marathon ? Pas de souci. Avec le mode Mission, vous devrez remplir certaines exigences pour en arriver à bout. En fonction du niveau de difficulté, ces exigences changent. Le mode Puzzle, lui, est purement basé sur la réflexion. Choisissez la bonne forme pour nettoyer l'écran.

cette version DS au tournant. Proposer juste le *Tetris* original aurait été quelque peu décevant. Nintendo nous offre donc toute une série de variantes et remet en selle ce jeu diabolique en incluant des modes de jeux originaux. On en dénombre six au total, déclinaisons parfois très malignes du concept. Le mode Push par exemple oppose deux joueurs qui s'affrontent sur le même tableau et empilent les formes au milieu. Chaque fois qu'un des deux « nettoie » deux lignes ou plus, l'adversaire recule vers des flammes. Le mode Catch, à l'ambiance « Metroidienne » est plus original : il s'agit de récupérer des pièces qui tombent et de les agglomérer. Lorsqu'un carré se forme, vous pouvez alors actionner une bombe et nettoyer l'écran des Metroid. Mention spéciale aussi pour le mode Touch : à l'aide du stylet, vous déplacez des formes qui sont déjà empilées. À vous de trouver l'agencement pour faire descendre une cage située tout en haut et l'amener à toucher le sol. Sachant qu'en touchant rapidement deux fois une forme, vous pouvez la faire pivoter. Le challenge est présent sur tous les modes de jeux et la plupart se jouent aussi en ligne. C'est là que *Tetris DS* prend toute sa saveur : vous pouvez jouer jusqu'à dix personnes ensemble. Même si, parfois, il faut patienter quelques minutes avant de trouver

LE PLAISIR DE JOUER ONLINE TRANSCENDE *TETRIS* ET LE CONFORTE DANS SON STATUT DE JEU UNIVERSEL.

des adversaires Online ou si les mauvais joueurs continuent de couper court à la partie lorsque tout va mal, le plaisir de jouer via internet transcende *Tetris* et le conforte dans son statut de jeu universel. **LEFLOU**

RÉALISATION
Rien de transcendant, c'est du *Tetris* mais certaines anim's sympathiques viennent égayer le tout.

JOUABILITÉ
Parfaite, vous pouvez activer ou non l'ombre de la pièce pour mieux viser.

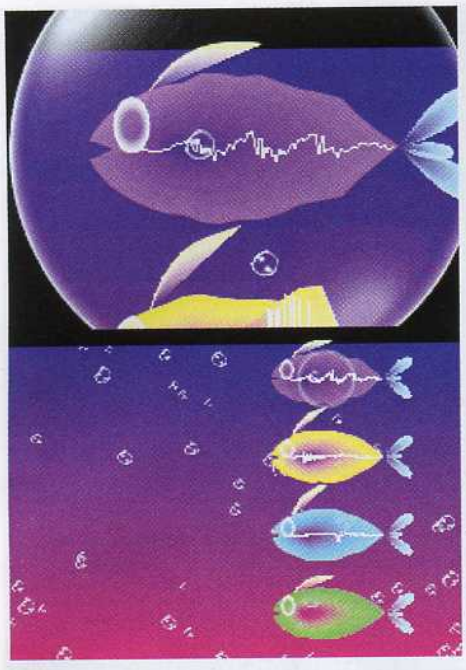
SON
On retrouve les grands classiques de *Zelda*, *Mario* ou *Metroid* dans des remixes.

DURÉE DE VIE
Avec la possibilité de jouer Online, *Tetris DS* devient absolument indispensable.

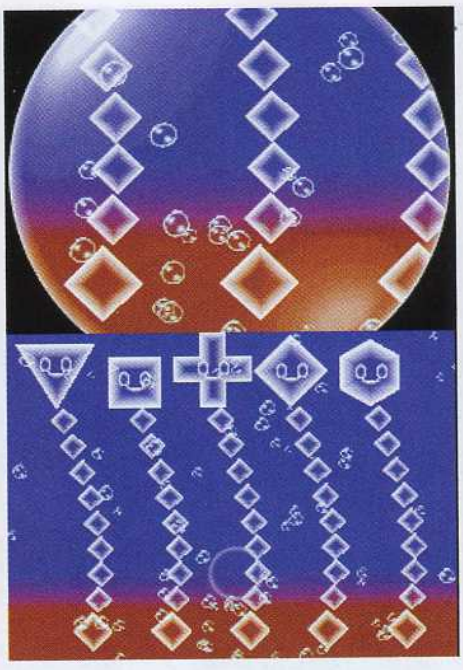
VERDICT Pari réussi pour Nintendo. *Tetris DS* est aussi captivant qu'il y a 17 ans. Le nombre de modes de jeux disponibles permet de varier les plaisirs. Un grand jeu... incontournable.

18/20

GENRE EXPÉRIMENTAL **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** NON
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR NINTENDO **PRIX** ENVIRON 45 €



Les poissons gobent les sons que vous enregistrez, puis les reproduisent. Étonnant !



Ces bestioles dansent en rythme sur le thème de *Mario Bros.* Super entraînant !

En fonction des trajets que vous tracez, ces créatures « jouent » des notes différentes...

ELECTROPLANKTON

LA DS ATTIRE LES PRODUCTIONS ATYPIQUES ! VOYEZ PLUTÔT : *ELECTROPLANKTON*, SORTE D'AQUARIUM SYNTHÉTISEUR, VOUS OFFRE UN VRAI TRIP AQUATIQUE ET PLANANT !

PLUS
- L'ambiance
- L'état hypnotique
- Le concept unique

MOINS
- Pas de sauvegarde
- Aucun challenge
- On se lasse vite

Attention, jeu bizarre ! En fait, *Electroplankton* n'est même pas un jeu. On dirait un jeu de musique, sauf qu'il n'y a aucune partition, aucun instrument, aucun challenge... Juste des petits poissons de différentes sortes, qui émettent des sons de guitare, de piano ou de batterie. Dans ce programme, il ne se passe donc rien : ni scénario, ni aventure, ni soluce... Rien ! Juste ces petits poissons qui barbotent, et vous pour les enquiquiner. Avec le stylet, vous pouvez faire « chanter » tel ou tel. Selon leur type, ils fonctionnent différemment. Parfois, il faut les toucher, d'autre fois interagir avec le décor, ou encore utiliser sa voix. Dans tous les cas, cela donne l'effet de jouer d'un instrument, juste en tripotant un aquarium. Au début, l'impression est étrange : le jeu paraît vide, creux, ennuyeux. Pourtant, on arrive peu à peu à se laisser fasciner. En s'y abandonnant, une sorte d'état d'hypnose étrange commence ! Mais, cet état demande sensibilité et patience. On peut se lasser très vite. On y joue donc pour se relaxer, sans jamais s'investir. Réservé aux artistes dans l'âme, qui pourront quand même sauvegarder leurs compositions musicales, en reliant la DS avec un PC, via un simple câble audio. **WILLIAM**

RÉALISATION Un ballet de couleur qui fait rentrer dans une transe étrange.

JOUABILITÉ Il y a très peu d'interactions, il est donc dur de se louper !

SON L'atmosphère musicale, electro-aquatique, est envoûtante.

DURÉE DE VIE Sauf si vous êtes contemplatif, vous vous ennuierez très vite.

VERDICT Selon que vous soyez musicien rêveur ou joueur traditionnel, vous vivrez une expérience soit passionnante, soit lassante. **18**/20 ou **6**/20

L'élégance à portée de main

© 2006 Nintendo. All rights, including the copyrights of game, scenario, music and program, reserved by Nintendo. "", ® and the Nintendo DS Lite Logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo

3+
www.pegi.info

Nintendogs

Contrôle vocal : parlez-moi !

Écran tactile : caressez-moi !

Mode échange sans fil : faites des rencontres !

Trop de tendresse à partager ? Un nouveau chiot vient de rejoindre les 18 races de Nintendogs : le Dalmatien. Vous pouvez toujours choisir votre chiot, l'apprivoiser, le dresser en lui parlant et en prendre soin en le carressant. Et n'oubliez pas de partir en mode Ouaf pour que votre chiot puisse rencontrer d'autres Nintendogs et vous aimer encore plus.

NINTENDO DS lite

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

UN VENT DE FRAÎCHEUR SOUFFLE SUR DS ! AVEC CE JEU OÙ VOUS INCARNEZ UN AVOCAT, CAPCOM PROPOSE UNE AVENTURE TEXTUELLE ORIGINALE PLEINE DE REBONDISSEMENTS.

La vie d'un avocat n'est pas de tout repos ! Particulièrement celle de Phoenix Wright, jeune diplômé fraîchement émoulu de la fac, qui fait ses premiers pas au barreau. Joueurs DS, voici enfin le jeu original dont vous rêviez. Dans cinq affaires aux contextes variés, vous allez enquêter sur les lieux des crimes, récolter des preuves à l'aide du stylet, interroger des témoins, croiser les informations et utiliser votre matière grise pour démasquer le coupable. Autant être clair, si vous n'aimez pas lire, passez votre chemin. En effet, dans *Phoenix Wright*, on relit minutieusement chaque déposition et on doit pointer du stylet les moindres erreurs dans les faux témoignages, preuves à l'appui. Vous l'aurez compris, il s'agit

PLUS

- Les enquêtes
- Très original
- Les dialogues

MOINS

- Très linéaire
- Trop de blablas inutiles
- Parfois peu crédible

Sexy, votre ex-patronne, vous ne trouvez pas ? Dommage, son cœur n'est plus à prendre !

GENRE AVENTURE TEXTUELLE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR CAPCOM **ÉDITEUR** NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €

Lors des enquêtes, présentez les bonnes preuves aux différents intervenants, afin de les faire avouer ou réagir !

Souvent, il vous faudra choisir parmi différentes réponses pour progresser dans l'aventure.

là d'un titre particulier qui ne plaira sans doute pas à tout le monde. Heureusement, l'humour des dialogues et le caractère propre de chacun des personnages ont été bien retranscrits dans la langue de Molière. Et c'est important, car une bonne partie du plaisir de ce jeu vient justement de son ambiance et de ses protagonistes. Pour peu que vous aimiez les enquêtes policières, les histoires sont bien ficelées – même si les preuves sont parfois quelque peu tirées par les cheveux. Mais n'oublions pas que cela reste un jeu… surtout que certains cas sont carrément dramatiques ! Meurtres, tromperies, mensonges et autres bassesses dont l'humain est capable sont le lot quotidien de notre avocat en herbe. Côté jouabilité, on admire les graphismes, très manga, tout en lisant les textes affichés sur l'écran supérieur, et en vérifiant les preuves et les pièces à conviction sur l'écran tactile à l'aide du stylet. Petit bémol : on doit sans cesse tapoter son écran pour faire défiler les textes, et cela peut devenir lassant. Mais, le seul vrai problème réside finalement dans les déplacements qui s'effectuent sur l'écran tactile : mal pensés et peu confortables. Pour le reste, la prise en main est rapide et facile. Vous l'aurez compris, *Phoenix*

L'HUMOUR DANS LES DIALOGUES A ÉTÉ PARFAITEMENT RETRANSCRIT DANS LA LANGUE DE MOLIÈRE. OUF !

Wright est un bol d'air frais qui utilise le stylet et le micro avec talent (pour crier « *Objection !* »), malgré une certaine linéarité dans son déroulement. Un titre à essayer même si vous n'êtes pas fan du genre ! **AYMERIC**

LINÉARITÉ, QUAND TU NOUS TIENS !

Si vous entrez dans chacune des histoires, les affaires sont indéniablement palpitantes. Néanmoins, le déroulement est toujours le même. On cherche des preuves, on interroge des témoins, on arrive au procès, et on souligne les erreurs dans les témoignages. Cela devient vite répétitif, alors dégustez chaque épisode à petite dose.

RÉALISATION
Réalisé à la manière d'une bande dessinée animée, *PWAA* est un régal pour tout fan de manga.

JOUABILITÉ
On attendait plus du micro. La prise en main au stylet est efficace sauf pour les déplacements.

SON
C'est le point noir du jeu. Les paroles, assez rares, amusent, les musiques, répétitives, lassent vite.

DURÉE DE VIE
Une bonne dizaine d'heures pour en finir. C'est finalement très long, compte tenu du genre.

VERDICT Malgré ses défauts, *Phoenix Wright* propose un style de jeu frais : l'aventure textuelle. Méconnu en Europe et très répandu au Japon, ne pas lui laisser sa chance serait un véritable scandale !

15/20

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

GÉRER VOS RELATIONS DE VOISINAGE, VOS ARBRES FRUITIERS, VOS PLANTATIONS ET VOTRE INTÉRIEUR : UN JOB À PLEIN TEMPS POUR UN JEU QUI OSE LE PRENDRE (SON TEMPS) !

PLUS
- Mode wi-fi
- Dialogues drôles
- Riche en événements

MOINS
- Répétitif
- Parfois contraignant
- Rythme lent

Vous avez une petite envie d'air pur et de campagne ? Vous souhaitez vous métamorphoser en petit personnage rigolo ? Vous voulez savoir ce que l'on dit de vous quand vous n'êtes pas là ? Alors, *Animal Crossing Wild World* est fait pour vous ! À peine aurez-vous emménagé dans ce petit village, créé aléatoirement et peuplé au départ de deux ou trois voisins, que vous devrez bien vite respecter ses règles. La première : l'anonymat n'est pas une qualité. Il faut parler aux autres. Pour les aider si possible (souvent, c'est mieux) mais aussi pour être intégré, voire accepté, par les villageois. La deuxième : soyez agréable, faites des cadeaux et surtout travaillez pour pouvoir rembourser votre maison. Tom Nook, l'épicier du coin (accessoirement charpentier et menuisier lorsqu'il s'agit d'agrandir votre maison) n'est pas regardant sur le délai que vous mettrez à le rembourser, mais n'abusez pas. En acceptant ces règles, vous pourrez même devenir vraiment ami — si vous vous trouvez des affinités particulières — avec certains villageois. *Animal Crossing* possède une caractéristique qui le rend irrésistible. Lorsque vous allumez votre DS, il est dans le jeu, la même heure qu'en vrai. Résultat : il est tout à fait possible de rater des rendez-vous. Kéké, le chanteur du samedi soir, et toute une galerie de personnages (souvent des commerçants) qui passent au village, aléatoirement, du lundi au vendredi, en matinée ou en journée, n'attendront pas que vous soyez devant votre console pour vivre leurs vies. Ce rapport au temps est

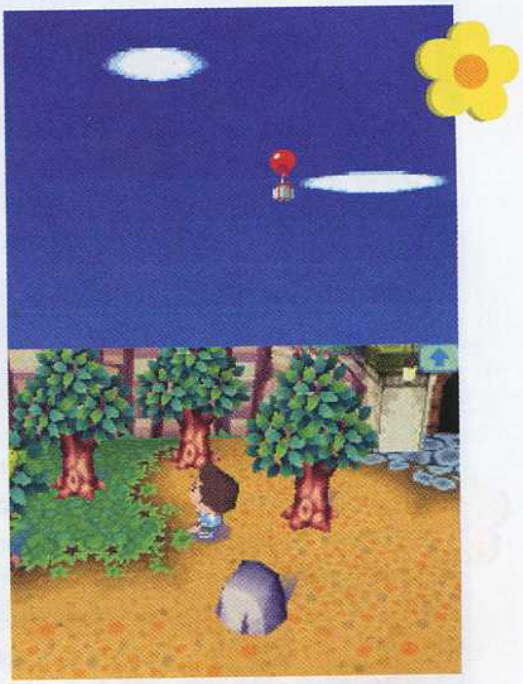
GENRE SIMULATION DE VIE **NOMBRE DE JOUEURS** 1-4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €

Dès que possible, plantez de nouveaux arbres fruitiers (500 clochettes la noix de coco vendue !)

Ma petite maison à moi ! Notez le tableau original avec un Bowser fait maison. La classe non ?

Votre village peut accueillir jusqu'à huit nouveaux venus. Mais certains pourront déménager...

Il peut arriver qu'un de vos voisins soit malade. Vous pouvez le soigner ou pas. Sachez simplement qu'il pourra vous en tenir rigueur. et, dans un petit village...



Observez aussi l'écran du haut, on y trouve parfois des surprises. Utilisez donc le lance-pierres !

UN VRAI VILLAGE

En jouant à *Animal Crossing Wild World*, vous ressentirez un besoin irrésistible d'aller visiter d'autres villages. Pour cela, il faut s'échanger le Code Ami. Ensuite, vous pourrez aller acheter des objets chez le Nook local, récupérer de nouveaux fruits et surtout parler entre vous. L'utilisation du stylet est un vrai plus qui permet de réels échanges, dignes d'un jeu de rôle en ligne.

étoffé par le rapport aux saisons : selon que l'on est au printemps, en été, en automne ou en hiver, la physionomie du village change, les insectes que l'on peut collectionner ne sont plus les mêmes, tout comme les poissons que l'on peut pêcher. Et inutile d'essayer de modifier l'horloge de votre DS, tout ce que vous y gagneriez, ce seraient des mauvaises herbes et autres fleurs pourries qui attireraient mouches et cafards et feraient certainement fuir les habitants du village. Les actions dans *Animal Crossing* ne semblent pas des plus excitantes, à première vue : on pêche, on cherche des insectes, on plante des arbres fruitiers ou des navets et on cherche des fossiles, tout en écrivant des lettres à ses voisins et on va régulièrement voir si Tom Nook a reçu de nouveaux objets (meubles, papier peint, tee-shirts, etc). Plus de mille objets sont recensés, mais ne croyez pas pouvoir les obtenir d'un simple claquement de doigt, Tom Nook n'en possède chaque jour qu'une petite dizaine. Certains ne s'obtiennent qu'auprès de Rounard, le marchant ambulant et ses tableaux de maîtres ou de la vendeuse de navets, etc.

ANIMAL CROSSING MONTRE SA PROFONDEUR, VIA LE ONLINE QUI VOUS PERMET DE VISITER LES VILLAGES DES AUTRES JOUEURS.

L'inventaire de vos objets se gère très facilement et en quelques coups de stylet.

C'est précisément sur ce point qu'*Animal Crossing* montre sa profondeur, via son mode Online qui vous permet de visiter les villages des autres joueurs. Chacun y va de son marchandage de fruits et d'objets rares, sans compter l'expérience unique de partager un jeu où la compétition n'est pas le centre du débat. Ajoutez à ce cocktail une dose d'humour bien senti et vous obtenez certainement LE jeu Online le plus riche qu'ait jamais connu une console de jeu vidéo. **LEFLOU**

MODE ET BEAUTÉ

Les sœurs Doigts de Fées vous permettent de créer vos propres motifs. Cet outil est très prisé en mode Online et les joueurs rivalisent de talent, ne serait-ce que pour la fierté de savoir qu'une de leur création voyage ainsi à travers toutes les DS de France.

Chez les sœurs Doigts de Fées, vous pouvez acheter chapeaux, tee-shirts et des accessoires pour le visage.

N'hésitez pas à changer de look en fonction de votre humeur, les possibilités sont très nombreuses.

Les plus créatifs peuvent se lancer dans la conception de motifs. On peut réaliser de très jolies choses.

RÉALISATION
Des tas de petits détails graphiques vous plongent très vite dans l'ambiance.

JOUABILITÉ
Le stylet apporte un confort de jeu fantastique. Du plaisir, que du plaisir.

SON
Toutes les heures, la musique change. Les bruitages sont d'excellente qualité.

DURÉE DE VIE
Avec son mode Online, *Animal Crossing Wild World* est quasi inépuisable.

VERDICT Ne vous fiez pas à son aspect bon enfant. *Animal Crossing* est drôle et captivant. Son rythme de jeu – il fallait l'oser – est radicalement différent de ce qui existe. Une réussite totale.

18/20

Vos collègues vous font un petit briefing avant chaque opération, histoire de savoir ce qui vous attend.

TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE

AYMERIC, RENDS TON TEST DE *TRAUMA*! JAMAIS. JE SUIS CHIRURGIEN MAINTENANT! L'INFIRMIÈRE M'APPELLE, ON M'ATTEND AU BLOC. J'AI UNE TRANSPLANTATION À FAIRE...

PLUS
- Les opérations
- La grande originalité
- La marge de progression

MOINS
- Dialogues
- La grande difficulté
- Le scénario

« Scalpel! » « Compresses! » « Antiseptiques! » Si ce vocabulaire tout droit sorti d'un épisode de la série *Urgences* vous parle, il y a de fortes chances pour que *Trauma Center* soit fait pour vous. En effet, le joueur y incarne un jeune chirurgien fraîchement diplômé, dont le but est de faire ses preuves à l'hôpital Hope. L'action se découpe en deux parties distinctes. Des dialogues façon bande dessinée et des opérations au bloc. L'histoire manque d'originalité mais raconte une aventure sympathique qui fait le lien avec les périodes où vous jouez du scalpel avec votre stylet. Ces phases, quant à elles, représentent le cœur même du jeu. Grâce à une dizaine d'instruments différents et via l'écran tactile, le joueur incise, extrait, nettoie les plaies, les tumeurs et autres maladies en tout genre. La concentration est de rigueur, et sans elle, vous ne pourrez pas aller bien loin tant la difficulté de certaines opérations est élevée. Heureusement, Derek, le héros, possède le don de guérir. Ce pouvoir, à

GENRE ACTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR ATLUS **ÉDITEUR** NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €

Opération en temps limité et surveillance du rythme cardiaque du patient.

Apprenez à gérer les priorités pour maintenir le patient en vie.

déclencher pendant une opération, ralentit le temps et permet de gérer les situations de crise plus facilement. Mais cela n'est possible qu'une seule fois par intervention. Au début, le jeu reste dans le réalisme, mais vire rapidement au fantaisiste après une dizaine de niveaux. Virus bactériologique et équipe de chirurgiens ultra secrète sont au programme. Il faut aimer le genre. Ceci étant, *Trauma Center,* jeu original tirant bien

MALGRÉ LA DIFFICULTÉ, ON PROGRESSE À CHAQUE OPÉRATION. DU COUP, ON N'ARRÊTE PLUS DE JOUER !

partie des spécificités de la console, demeure une valeur sûre sur DS. Malgré la difficulté globale du jeu, on sent que l'on progresse sans cesse à chaque opération. On en est flatté, on sait qu'il est finalement possible de la réussir, donc on continue à jouer ! Malheureusement, deux éléments viennent perturber ce cycle. D'abord la durée de vie, finalement assez faible avec sa trentaine d'opérations. Et ensuite le manque de variété des actions à accomplir, même si on sent que les développeurs ont tenté d'y pallier par divers stratagèmes. Finalement, *Trauma Center* ne ressemble à rien de connu et c'est pour ça qu'on l'aime, malgré ses quelques défauts. **AYMERIC**

PANIQUE AU VENTRE

Au bloc, toute action réalisée au stylet entraîne des conséquences pouvant être graves. Le contrôle de soi et la précision sont indispensables, surtout lorsque le rythme cardiaque du malade dégringole. Le voir remonter en cas de sauvetage n'en est que plus jouissif !

Une opération délicate ? Ayez recours au Magic Touch, un don qui vous permet de ralentir le temps.

RÉALISATION
Honorable, mais on a vu mieux sur le support. L'intérêt du jeu est clairement ailleurs !

JOUABILITÉ
Facile à jouer mais le manque de précision est vite sanctionné ! Alors, soyez rapide et efficace.

SON
Bruitages ni nombreux ni variés. En revanche, les musiques sont bien choisies.

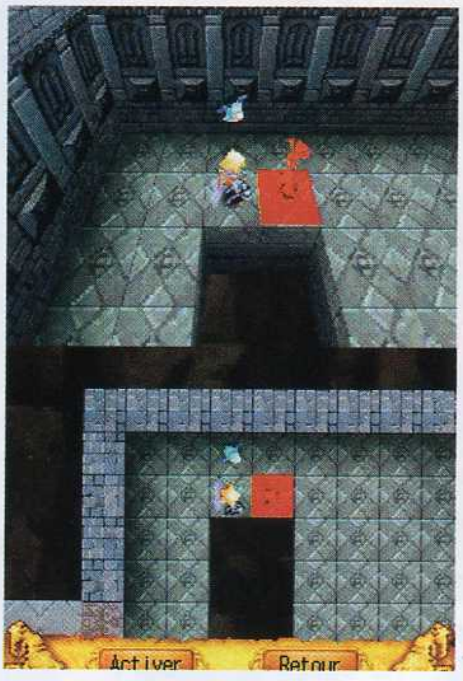
DURÉE DE VIE
Une trentaine d'opérations seulement, mais à refaire parfaitement dans le mode challenge.

VERDICT Fait pour la DS et offrant des sensations inédites, *Trauma Center* se doit d'être essayé malgré ses défauts. C'est un vrai plaisir de sauver chaque patient, malgré la difficulté élevée.

15/20

GENRE AVENTURE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR KONAMI **PRIX** ENVIRON 40 €

Les combats s'effectuent au tour par tour. Si vous ne bougez pas, le monstre ne bouge pas.



Une fois le sort tracé, choisissez l'endroit où le lancer de manière plus précise.

Dans le village, allez vous reposer à l'auberge. C'est là que vous achèterez de nouvelles armes.

TAO'S ADVENTURE

LA DÉCEPTION EST D'AUTANT PLUS GRANDE QU'ON ATTENDAIT LE PREMIER JEU DE RÔLE DS AVEC UNE DÉLECTATION NON FEINTE. IL FAUDRA PATIENTER ENCORE UN PEU.

PLUS
- Les sorts
- Les œufs de monstres
- De nombreux objets

MOINS
- Répétitif
- Décors trop similaires
- Ergonomie mal pensée

Pour être clair, *Tao's Adventure - Curse of the Demon Seal* n'est pas le jeu de rôle qu'on attendait. Non pas que ce soit un ratage complet, mais les amateurs de grandes aventures en seront pour leurs frais. L'histoire se déroule autour d'une immense tour peuplée de monstres. Le principe du jeu se rapproche de ce que les Japonais appellent les Dungeon RPG. Point de vastes étendues à explorer ou de villages à visiter ici. Vous explorez la tour et, régulièrement, lorsque le besoin s'en fait sentir, vous retournez au village pour vous reposer et acheter un équipement plus approprié pour combattre les nouveaux monstres que vous rencontrerez. Parallèlement à ce principe de base, vous découvrirez des œufs de monstres. Ce sera l'occasion de récupérer un allié qui combattra à vos côtés et gagnera lui aussi en expérience. Un petit côté « Pokémon » sympathique, qui ne suffit pas, hélas, à contrebalancer la répétitivité de l'action. On regrette aussi fortement la mauvaise ergonomie du jeu. Accéder aux menus ne se fait pas de manière naturelle, malgré l'utilisation du stylet. Et la bonne idée de tracer soi-même les sorts sur l'écran tactile manque finalement de souplesse. Globalement, *Tao's Adventure* propose un cadre un peu trop rigide et des principes de fonctionnement qui datent. On peut donc s'en passer. **LEFLOU**

RÉALISATION
Une 3D propre. Hélas on ne peut pas contrôler la caméra.

JOUABILITÉ
La gestion de l'inventaire est un calvaire.

SON
On a déjà entendu ça un millier de fois. Bof !

DURÉE DE VIE
Le problème, c'est surtout d'arriver à accrocher au jeu.

VERDICT Un tas de bonnes idées. Mais des défauts majeurs : répétitivité et manque d'ergonomie. Ne vous ruez pas dessus.

9/20

MICRO GRAND PUBLIC | JEUX VIDÉO | INTERNET | CRÉATION NUMÉRIQUE | ENFANTS

Abonnez-vous en ligne à vos magazines favoris

et économisez jusqu'à 50 % sur le prix de vente en kiosque

47 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

49 % D'ÉCONOMIE

46 % D'ÉCONOMIE

33% D'ÉCONOMIE

46 % D'ÉCONOMIE

49 % D'ÉCONOMIE

31 % D'ÉCONOMIE

www.mesmagazinesfavoris.fr l'adresse favorite de vos magazines favoris

PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL DU

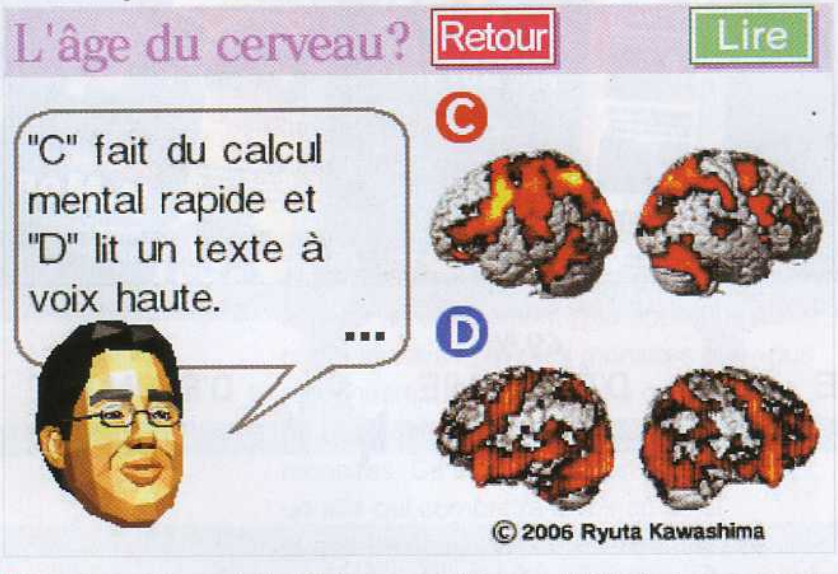
PROFESSEUR KAWASHIMA QUEL ÂGE A VOTRE CERVEAU ?

UN JEU... QUI N'EN EST PAS UN ! *PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL*, COMME SON NOM L'INDIQUE, SERT À BOOSTER SES PERFORMANCES INTELLECTUELLES. ET IL Y PARVIENT !

PLUS
- Concept unique
- Réellement efficace !
- La quête du record...

MOINS
- Pas fun du tout
- Exercices inégaux
- Écriture mal interprétée

Ce logiciel est très atypique. D'abord, il s'adresse à un public plutôt inhabituel pour une console de jeu : les adultes de plus de trente ans. Fondé sur un constat simple (le cerveau est à l'apogée de sa forme à vingt ans), ce programme vous propose, par des exercices quotidiens, de vous rapprocher de cette forme optimale. Si vous n'avez pas encore la vingtaine, pas de souci : il prétend juste déployer un peu plus vos aptitudes ! Le bon professeur Kawashima vous propose un entraînement de quinze minutes chaque jour : l'idée consiste à se tester sur des exercices divers. Calcul mental, analyse visuelle ou mémorisation, vous n'échapperez à aucune forme de torture ! Il y a en tout une quinzaine d'épreuves et, comme si cela n'était pas suffisant, presque toutes sont chronométrées. En fait, même dans le cadre d'une simple session d'essai, vous êtes constamment évalué. Une véritable compilation d'interros surprises ! Alors autant jouer le jeu, battre ses propres records (ou ceux d'amis) et débloquer les plus hauts niveaux sur chaque exercice. À force de s'entraîner chaque jour, on s'aperçoit qu'on progresse vraiment. D'abord, parce qu'on passe son temps à améliorer ses scores mais également parce que le moindre exercice mental de base finit par nous sembler plus simple ! C'en est presque impressionnant... Du coup, on y croit un peu à cette idée du cerveau qui rajeunit en se « musclant ». Et l'on se prête au jeu

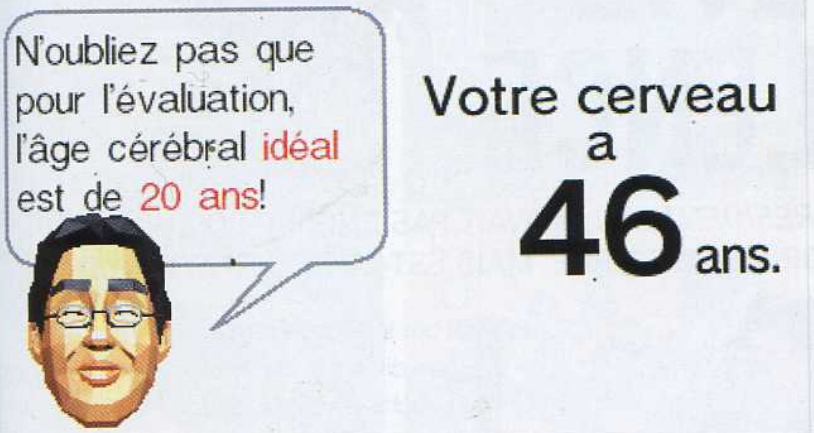


Un petit cours de neurologie, délivré par un spécialiste, avant d'aborder le cœur du sujet...

GENRE RÉFLEXION/ÉDUCATIF **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** PAR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR NINTENDO **PRIX** ENVIRON 30 €

Evaluation

Suite



Ne vous sentez pas insultés, le professeur a pour habitude de vous vieillir pour vous motiver.

Une légère priorité est donnée aux exercices mathématiques, mais rien de rebutant

En plus du Programme lui-même, il y a une centaine de grilles de Sudoku.

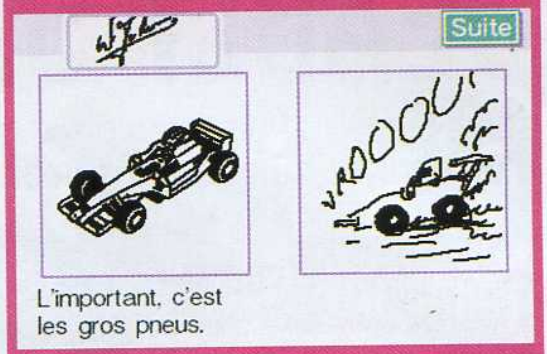
de l'évaluation : trois épreuves sont tirées au hasard et, en fonction de vos performances, le programme calcule l'âge de votre cerveau (souvent beaucoup plus élevé que votre âge réel). Au début, on apprend ainsi avec

CALCUL MENTAL, ANALYSE VISUELLE OU MÉMORISATION, VOUS N'ÉCHAPPEREZ À AUCUNE FORME DE TORTURE !

stupéfaction que notre matière grise a une forme de… sexagénaire ! Heureusement, les évaluations suivantes sont plus optimistes – même si leur valeur scientifique n'est pas avérée. Tout compte fait, on se fiche un peu de l'âge de son cerveau. En revanche, ce programme est vraiment stimulant et donne envie de progresser. Dommage que certains exercices soient mal expliqués ou que d'autres soient handicapés par une reconnaissance graphique défaillante. Mais au final, pour un non-jeu, ce logiciel est presque amusant ! Presque… **WILLIAM**

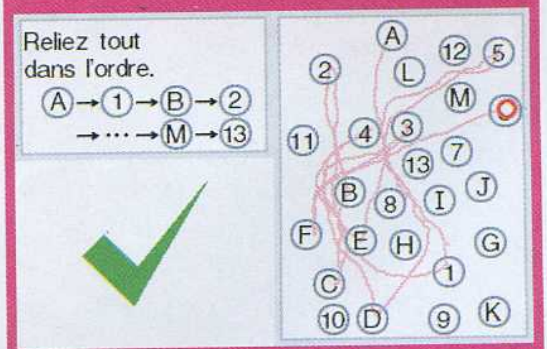
LES 12 TRAVAUX DU CERVEAU

En fait il y a une quinzaine d'exercices : calcul mental de rapidité ou d'endurance, lecture (vitesse), mémorisation de chiffres ou de mots, association formes et couleurs, comptage « à vue », analyse de phrases, etc.



Le professeur Kawashima vous propose aussi des sujets de dessin, des conseils d'entraînement, et même de nutrition !

Certains exercices paraissent (trop) simples au début, mais la complexité va en augmentant.



Le plus rapidement possible, reliez les chiffres et les lettres, dans l'ordre, de A à 1 et de M à 13. Beaucoup s'y sont perdus…

RÉALISATION
Pas très esthétique, c'est sûr. Mais avec la DS mise en position « livre », c'est fonctionnel.

JOUABILITÉ
Pour ce qui n'est pas un jeu, elle est impeccable. Quelques exercices peu clairs ou défaillants.

SON
Très anecdotique, il se coupe. En revanche, la reconnaissance vocale est bluffante.

DURÉE DE VIE
Tout dépend de votre motivation. Toute votre vie, peut-être. Mais c'est du travail régulier !

VERDICT Difficile d'apprécier ce programme si on cherche du fun à tout prix ! Mais pour ses parents, ou pour s'aider soi-même intellectuellement, c'est un logiciel plutôt efficace. Malgré ses couacs.

15/20

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

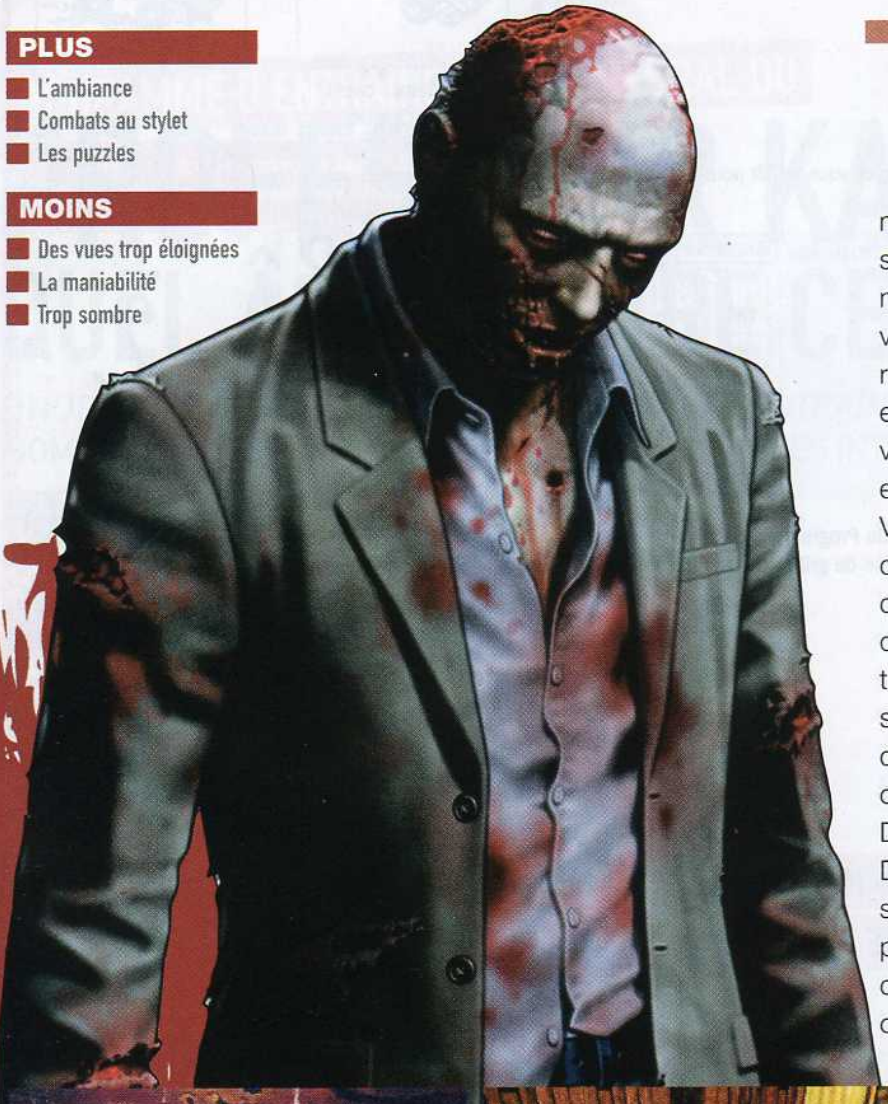
SÉRIE CULTE DEPUIS DÉJÀ DIX ANS, *RESIDENT EVIL* N'AVAIT PAS ENCORE EU L'HONNEUR D'UNE SORTIE SUR DS. ERREUR DÉSORMAIS RÉPARÉE. MAIS EST-CE LE JEU ATTENDU ?

PLUS

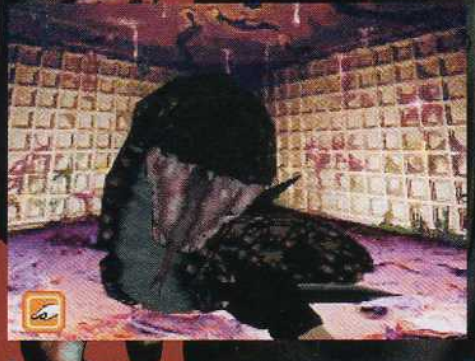
- L'ambiance
- Combats au stylet
- Les puzzles

MOINS

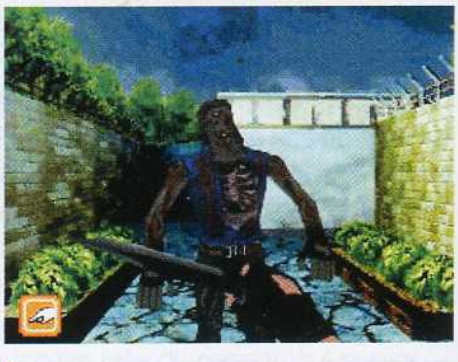
- Des vues trop éloignées
- La maniabilité
- Trop sombre



Tout le monde attendait un épisode inédit, mais derrière *Deadly Silence* se cache en fait la réédition du premier opus sorti en 1996. Heureusement, cet épisode est reconnu comme le meilleur de la série (hormis le *Resident Evil 4* sur Game Cube), ce n'est donc pas une si mauvaise idée que de le ressortir. L'histoire, vous la connaissez : votre équipe part à la recherche d'une autre qui a disparu en enquêtant sur d'étranges meurtres dans un village. Poursuivie par un monstre féroce, elle se retranche dans un mystérieux manoir. Vous incarnez au choix Jill ou Chris, la gente demoiselle, correspondant au mode Facile, disposant de plus de munitions et de place dans son sac. Vous devez visiter le manoir, trouver les réponses aux énigmes et, bien sûr, éliminer les zombies et autres monstres dangereux. Vous me direz, tout ceci est connu, alors qu'apporte donc cette version DS ? Et bien, principalement deux choses. D'une part, certaines séquences de combat se déroulent au stylet, dans une vue à la première personne. Votre stylet faisant office de couteau, vous devez poignarder les créatures qui vous arrivent dessus. Un petit



Les zombies ne sont pas vos seuls ennemis mais, malgré leur taille impressionnante, les serpents et araignées géantes ne sont pas si difficiles à éliminer. Heureusement !



Attention, certains zombies vous vomissent dessus, soufflez alors dans le micro pour éviter cet outrage.

GENRE HORREUR/SURVIE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR CAPCOM **PRIX** ENVIRON 40 €

Le micro de la DS intervient également, comme ici, pour faire du bouche à bouche.

Si des zombies vous chopent, balancez-leur donc un coup de pied en pleine figure !

changement fort sympathique, d'autant que si vous parvenez à ne pas vous faire toucher, vous récupérez une herbe de soin ou des munitions. L'autre nouveauté, c'est la mise à contribution du stylet pour effectuer le code d'une porte, tourner une manivelle ou compléter des puzzles pour ouvrir des coffres. Ces deux points, associés à un mode multijoueur en coopération, apportent

L'UTILISATION DU STYLET ET LE MODE MULTIJOUEUR APPORTENT UN SOUFFLE NOUVEAU ET SYMPATHIQUE.

au jeu un souffle frais et sympathique. Malheureusement, certains points noirs sont tout de même à relever. La maniabilité du jeu, déjà fort crispante sur console domestique, l'est encore plus sur DS, avec des angles de caméra très éloignés où on ne sait plus vraiment ce qu'on fait. D'autre part, le jeu est très sombre et l'éclairage de l'écran de la DS n'arrange pas les choses. C'est simple, il est quasiment impossible d'y jouer dans les transports publics, à moins d'avoir une DS Lite… Malgré ces deux défauts, *Resident Evil* reste une référence du jeu d'horreur et de survie, et rien que la qualité de l'ambiance, du scénario et des énigmes font qu'on s'accroche à son stylet pour en voir le bout. **WONDER**

DÉCOUPER AU STYLET

Le stylet vous sera souvent utile : arme de poing contre les zombies la plupart du temps, il se transforme aussi, selon les phases de jeu, en prolongement de votre main pour actionner des mécanismes. Par exemple pour remonter une horloge ou actionner un digicode.

RÉALISATION
Bonne dans son ensemble, mais gâchée par des graphismes beaucoup trop sombres.

JOUABILITÉ
Ce qui se joue au stylet est parfait mais la maniabilité du personnage est toujours crispante.

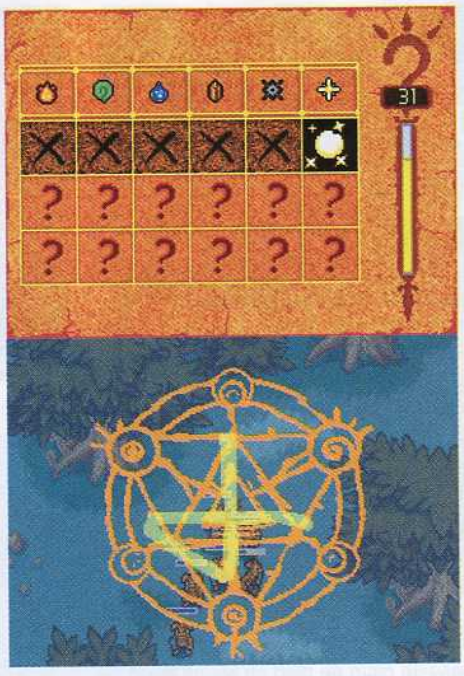
SON
L'ambiance sonore est excellente, c'est l'un des points forts du jeu.

DURÉE DE VIE
Une quête longue et haletante. Plusieurs jours sont nécessaires pour en voir la fin.

VERDICT Malgré quelques défauts techniques et une maniabilité discutable, ce *Resident Evil DS* s'en sort de belle manière, grâce à un stylet judicieusement géré, à son ambiance et à son intrigue très bien ficelée. **13/20**

GENRE RPG **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR TAITO **ÉDITEUR** UBISOFT **PRIX** ENVIRON 40 E

L'écran supérieur propose une carte du champ de bataille. Ce n'est pas du luxe.



Pour utiliser un sort, l'écran tactile est beaucoup sollicité, pour tracer les runes et gérer leurs effets.

On dispose de monstres à ses côtés. Les contrôler ou les soigner n'est pas une sinécure !

LOST MAGIC

TAITO NOUS PROPOSE UN RPG MÂTINÉ DE STRATÉGIE, QUI PRÉSENTE UN CONCEPT DE MAGIE ORIGINAL ET INNOVANT. DÉCIDÉMENT, CETTE PETITE DS A TOUT D'UNE GRANDE.

PLUS
- Original
- Tactique
- Le graphisme

MOINS
- Parfois confus
- Les effets sonores

De prime abord, *Lost Magic* ne paie pas de mine avec ses bavardages soporifiques. Mais il ne faut pas plus de dix minutes pour réaliser que nous sommes en présence d'un jeu de belle facture. Il présente bien, avec son graphisme coloré et ses musiques agréables qui rythment la progression. C'est l'utilisation de la magie qui constitue le point fort du jeu. En effet, le lancement des sorts s'effectue en traçant des runes sur l'écran tactile. Si cela n'est pas une première dans le jeu vidéo (*Arx Fatalis* sur PC proposait déjà ce concept), il n'en demeure pas moins inédit sur console. Outre les classiques sorts de dégâts, de soins ou de défense, il existe un sort baptisé Piège. Ce dernier est essentiel, puisqu'il permet d'attraper des créatures adverses qui se battront ensuite à vos côtés. Leur capture est un point essentiel car ce sont ces monstres qui assurent votre sécurité. Le déplacement des unités s'effectue également à l'aide du stylet et il faut bien reconnaître que les créatures ne sont pas très douées pour trouver leur chemin. Par ailleurs, le champ de bataille est parfois un peu confus et la difficulté de cibler une créature alliée ou ennemie porte préjudice au bon déroulement des batailles. Mais en pesant le pour et le contre, il paraît évident que *Lost Magic* est un bon RPG doté d'un aspect tactique intéressant. **STONEHENGE**

RÉALISATION
Un concept original doté d'un graphisme sexy et coloré.

JOUABILITÉ
Cibler ses propres créatures est difficile dans cette mêlée.

SON
Musiques entraînantes et effets sonores passables.

DURÉE DE VIE
La tactique étant assez délicate, on progresse doucement.

VERDICT Basé sur un concept original, *Lost Magic* est une bonne surprise pour les amateurs de RPG et de stratégie.

13/20

GENRE COURSE **NOMBRE DE JOUEURS** 1 OU 2 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR KONAMI **PRIX** ENVIRON 40 €

Ce mini-jeu à scrolling horizontal met en évidence l'imprécision qui caractérise ce jeu. Le but consiste à shooter plus de cibles que l'adversaire.

Ce second mini-jeu propose des duels en un contre un qui évoquent le mode Carrière. Cette fois, vous disposez d'un équipement par défaut.

DRAGON BOOSTER

KONAMI NOUS PROPOSE UN ERSATZ DE JEU DE COURSE INSPIRÉ DE LA SÉRIE TÉLÉ *DRAGON BOOSTER*. UN JEU SOUS LICENCE QUI NE REND PAS HOMMAGE AU TITRE DONT IL EST TIRÉ.

PLUS
- Le graphisme
- Heu...
- Ben, c'est tout !

MOINS
- Pas fun
- Imprécis
- Sans intérêt

Quand le monde est en danger, quel est selon vous le meilleur moyen de le sauver ? Voyons, c'est pourtant évident : faire des courses à dos de dragon, bien sûr. Mais dans le cas de *Dragon Booster,* le terme de course est un rien usurpé. En effet, peut-on vraiment parler de course dans un jeu où l'on ne contrôle ni la vitesse, ni la direction (ou si peu), et où l'on ne dépasse pas ses concurrents – enfin pas de façon conventionnelle ? Vous commencez la course en cinquième et dernière position et votre objectif consiste à finir premier. Une fois les feux passés au vert, vos concurrents prennent la poudre d'escampette. Votre monture avance toute seule et votre seule option est de vous déplacer latéralement. Peu de temps après, on rattrape le quatrième et on se tire la bourre avec lui, à grands coups de fouet magnétique. Une fois l'adversaire désarçonné, il faut répéter l'opération avec les trois autres avant de franchir le drapeau à damier. Or, c'est loin d'être évident dans la mesure où l'écran tactile se montre d'une désastreuse imprécision. Il y a bien deux mini-jeux, mais sans plus d'intérêt car tout aussi approximatifs, et un mode Deux joueurs avec une seule carte. Mais, allez trouver un ami suffisamment masochiste pour relever votre défi. 40 € pour cette farce ?! Que le monde se débrouille tout seul. Avec *Dragon Booster,* la DS touche le fond du mauvais goût. **STONEHENGE**

RÉALISATION
Un jeu de course où l'on ne dépasse pas. C'est un paradoxe !

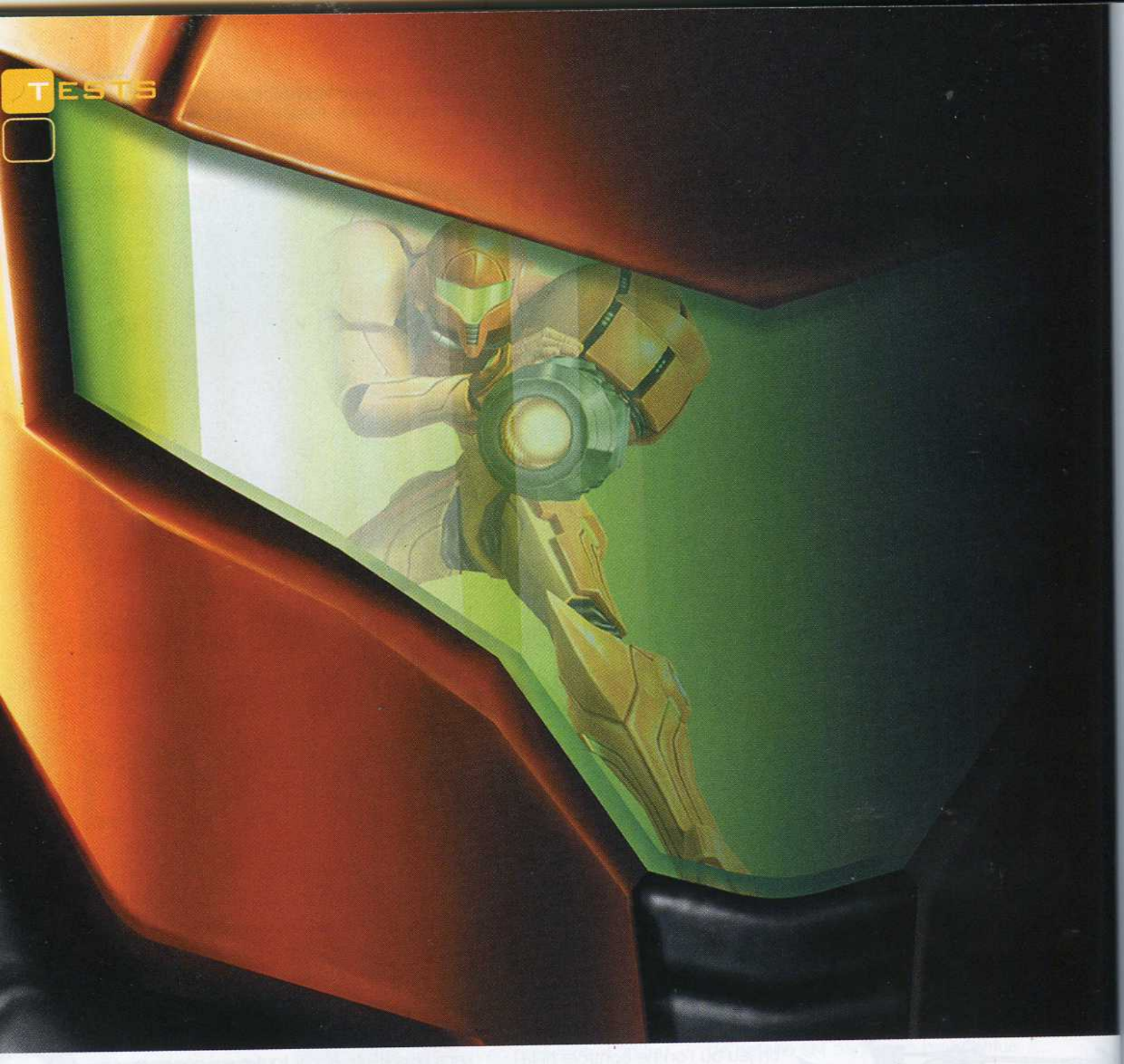
JOUABILITÉ
Dragon Booster souffre d'une non-jouabilité chronique.

SON
Les musiques font illusion, mais les effets sonores sont pathétiques.

DURÉE DE VIE
Nulle à cause d'une réalisation et d'une jouabilité bâclées.

VERDICT *Dragon Booster* est un pseudo jeu de course, imprécis et sans intérêt. Une calamité comme l'on en a rarement vu sur DS.

3/20



METROID PRIME HUNTERS

JE L'AI DRAGUÉE PENDANT DES MOIS. ELLE A FINI PAR ACCEPTER MON RENDEZ-VOUS GALANT. DEPUIS, SAMUS S'EST INSTALLÉE DANS MA DS ET J'AI DU MAL À EN DÉCROCHER.

PLUS
- Jouabilités variées
- Réalisation hors normes
- Multijoueur

MOINS
- Quelques ralentissements
- Boss récurrents
- Certains persos avantagés

Mon dieu, comme elle est belle ! Non, il ne s'agit pas de la DS. Même si, avouons-le, les nouvelles couleurs de la portable de Nintendo sont plus que séduisantes. Je parle plutôt ici de la déesse qui a su faire les beaux jours de nos tendres années de joueurs. Comprenez la superbe Samus Aran, qui s'est fait désirer depuis la démo disponible à la sortie de la machine. Et autant être clair, ça valait le coup d'attendre. Oubliez tout ce que vous avez connu en matière de 3D sur DS, *Metroid Prime Hunters* surpasse tout. Textures fines et détaillées, éclairages subtils, animations impeccables (sauf à quelques rares moments) tout y est pour passer un bon moment. Mais même si l'emballage est

GENRE FPS **NOMBRE DE JOUEURS** 1 À 4 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR NINTENDO **PRIX ENVIRON** 40 €

Des cinématiques d'une incroyable qualité animent l'aventure solo. Un régal pour les yeux.

La visée est assez tolérante afin que tous y trouvent leur compte, même les moins habiles.

Comme toujours, scanner les différents éléments du décor permet de progresser.

réussi, c'est plutôt le cadeau en lui-même qui nous intéresse. À savoir la jouabilité pour le moins particulière. En effet, premier FPS digne de ce nom sur console à écran tactile, *MPH* propose plusieurs jouabilités différentes : avec boutons, à la dragonne, au stylet etc. Celle de base s'avère finalement comme étant la plus adaptée. Avec la dragonne ou le stylet, vous déplacez le champ de vision de Samus en glissant sur l'écran tactile, un peu comme sur le tapis de souris d'un PC. L'écran inférieur indique votre position et permet de changer d'arme ou de passer en Morphball en quelques clics. L'action, elle, se déroule sur l'écran supérieur. La belle se déplace alors grâce à la croix et le tir s'effectue en pressant le bouton L. Oui, un petit temps d'adaptation est nécessaire mais le résultat,

METROID PRIME HUNTERS SURPASSE TECHNIQUEMENT TOUS LES JEUX 3D SORTIS JUSQU'ICI SUR DS.

CHASSEURS ET CHASSÉS

Les différents chasseurs de prime ponctuent l'aventure solo sous forme de miniboss et sont aussi jouables en Multijoueur. Ils ont chacun leurs formes, leurs avantages et leurs défauts. Même si certains sont plus avantagés, l'ensemble est homogène et les batailles entre amis ou sur Internet sont jouissives. Tentez d'expérience dans un cybercafé équipé de wi-fi, vous nous en direz des nouvelles.

Les parties Online sont haletantes. Dommage que les joueurs choisissent trop fréquemment la même carte.

L'écran tactile donne votre position, reçoit le stylet et, d'un clic, change vos armes ou vous transforme en Morphball.

La Morphball est l'occasion d'expérimenter différents minijeux spécialement développés pour la DS.

une fois la jouabilité maîtrisée, est un régal. En tapotant deux fois sur l'écran tactile, on saute d'une plate-forme à l'autre avec facilité. La visée légèrement assistée permet les plus belles prouesses et la précision du stylet assure votre réactivité. Autant dire que les sensations sont totalement inédites et carrément jouissives. Les gauchers ne sont pas oubliés : des jouabilités spéciales et tout aussi efficaces sont à leur disposition.

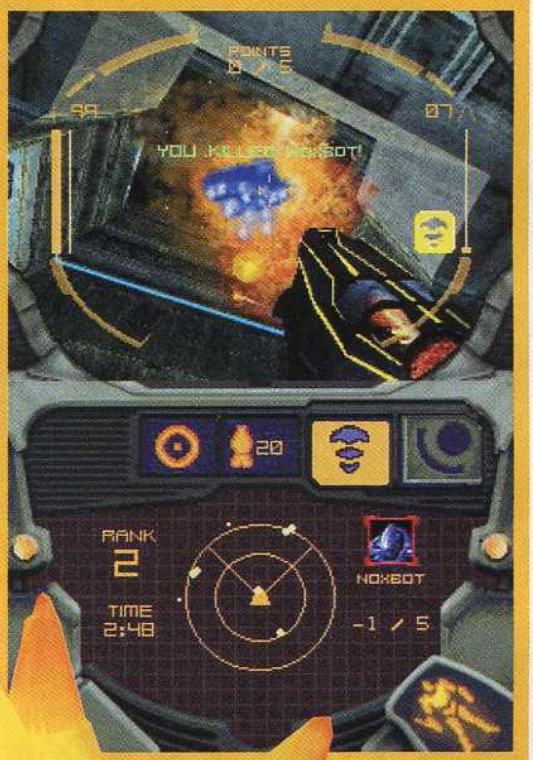
À vous de trouver la jouabilité qui vous convient le mieux. L'idéal est de se faire la main sur l'aventure solo, que l'on doit bien reconnaître palpitante une fois de plus. Une civilisation oubliée a été découverte et leurs vestiges cachent une arme des plus destructrices. À vous d'aider Samus à récupérer les différents artefacts des planètes d'un système encore inexploré. Mais d'autres chasseurs de prime sont aussi sur le coup et il faudra souvent les défier pour atteindre vos objectifs. Au programme, séance de tir mais aussi de plate-forme, Morphball, énigmes en tout genre, allers-retours, etc. Que du bon, un peu comme dans les versions GameCube, à l'exception peut-être des boss. En effet, ces derniers reviennent sans cesse dans des versions de plus en plus puissantes. Un manque d'inspiration que l'on pardonnera aux développeurs, tant le reste du jeu est réussi. Bien entendu, les incessants allers-retours d'une planète à l'autre sont de la partie. Samus récupère de nouvelles armes à chaque boss et doit retourner explorer d'anciens lieux pour ouvrir de nouvelles portes. Cela lasserait, s'il n'y avait la variété de chacune des planètes. D'autant que les différents chasseurs de prime (sept avec Aran) viennent relancer l'intérêt de votre aventure dans les moments les plus inattendus. À chaque fois que le joueur en bat un dans

Les casse-tête ne manquent pas, qu'il s'agisse d'énigmes classiques ou de jeux d'adresse. Nerfs solides indispensables.

l'aventure solo, il devient jouable en Multijoueur. C'est tant mieux, car chacun d'entre eux a ses propres armes et spécialités qui font souvent la différence en Lan ou sur la Toile.

JE PARLE, DONC JE SUIS

Le Multijoueur de *MPH* est une réussite, sur le Net comme avec vos amis. Le titre en profite d'ailleurs pour introduire le micro, histoire d'échanger quelques mots, via le Net, avec ses adversaires avant les affrontements. Excellent.



SOLO PALPITANT, MULTIJOUEUR RICHE, JOUABILITÉS ORIGINALES, SENSATIONS UNIQUES... LE PIED !

Vous l'aurez compris, *MPH* est aussi jouable sur Internet, pour peu que vous soyez équipés d'une connexion Wi-fi. Les modes de jeu n'y sont pas légions, mais la variété des arènes (une trentaine quand même) et des différents chasseurs que l'on peut incarner assure le renouvellement des affrontements. Avouons tout de même que certains chasseurs sont légèrement plus puissants que d'autres et que les joueurs n'hésiteront pas à en profiter. Un petit défaut qu'il vous faudra compenser avec votre talent naturel.

Le Multijoueur classique (quatre DS côte à côte) propose, quant à lui, tous les modes de jeu classiques – pour peu que chaque participant ait une cartouche du jeu. Il y a donc largement de quoi s'occuper une fois arrivé au terme de l'aventure solo, que l'on peut d'ailleurs boucler en une douzaine d'heures. **AYMERIC**

RÉALISATION
En matière de 3D sur DS, il n'y a pas mieux à ce jour. C'est bien clair ?

JOUABILITÉ
Il y en a pour tous les goûts et les sensations sont au rendez-vous.

SON
Classiques, les musiques comme les bruitages assurent une ambiance unique.

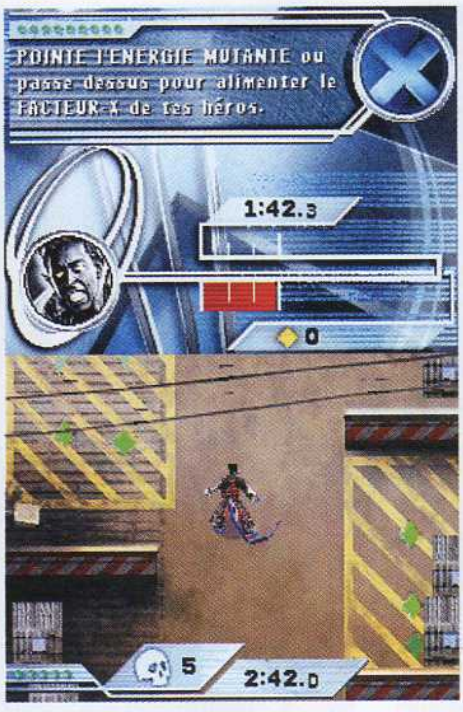
DURÉE DE VIE
Comptez environ 12 heures pour le solo. Et la prochaine année pour le Multi...

VERDICT Beau, jouable, haletant en solo, stressant en Multijoueur, *MPH* était la promesse dorée de Nintendo aux acheteurs de DS. Résultat au-delà des espérances ! Le meilleur FPS sur portable.

18/20

GENRE ACTION **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTOUCHE
DÉVELOPPEUR AMAZE ENTERTAINEMENT **ÉDITEUR** ACTIVISION **PRIX** ENVIRON 40 €

Ce boss change de bouclier en cours de combat: Logan peut percer le rouge, mais pas Iceman.



Ces pastilles vertes remplissent votre jauge de Facteur X, utile pour les pouvoirs spéciaux.

Il faut appuyer sur son personnage pour déclencher le pouvoir particulier.

X-MEN 3

VOUS AVEZ PLEURÉ À LA FIN DE *X-MEN 2* ET VOUS AVEZ ENVIE DE SAVOIR CE QUI S'EST PASSÉ JUSTE AVANT L'ÉPISODE FINAL DE LA TRILOGIE ? ALORS CE JEU EST POUR VOUS.

PLUS
- Bon scénario
- Prise en main rapide
- Bonne traduction française

MOINS
- Répétitif
- Linéaire
- Pas très esthétique

Stryker est mort, Lady Deathstrike s'est envolée dans la nature à la recherche de nouveaux compagnons pas très sympathiques, les sentinelles sèment la panique, Jean a disparu… Les temps sont durs dans ce scénario situé entre le deuxième et le troisième film. Heureusement, la licence est correctement exploitée et la trame se suit avec plaisir. Les dialogues, très bien retranscrits en français, respectent au poil la personnalité de chacun des quatre mutants que vous pourrez incarner: les sarcasmes et la désinvolture de Logan, les bondieuseries de Kurt alias Diablo, etc. Cadeau exclusif à la DS: Magnéto est jouable, il peut contrôler tout objet métallique et le balancer sur les adversaires. Iceman se sert de projectiles de glace, Wolverine de ses griffes, Diablo est le plus rapide. Il faut alterner entre les quatre personnages selon les situations et les d'ennemis rencontrés, chacun disposant d'un pouvoir spécifique. Magneto peut, par exemple, déplacer un très gros objet et bloquer ainsi la progression, pour peu que sa jauge de Facteur X soit suffisamment pleine. L'attaque s'exécute exclusivement au stylet: désignez la cible et le personnage la frappera jusqu'à destruction. Dans l'ensemble, c'est jouable. Les trente missions proposées sont très courtes et l'aventure répétitive, mais on se laisse aisément prendre au jeu. **CLEM**

RÉALISATION
Rien de transcendant, mais c'est plutôt sympa.

JOUABILITÉ
On s'y habitue vite, aucun souci majeur.

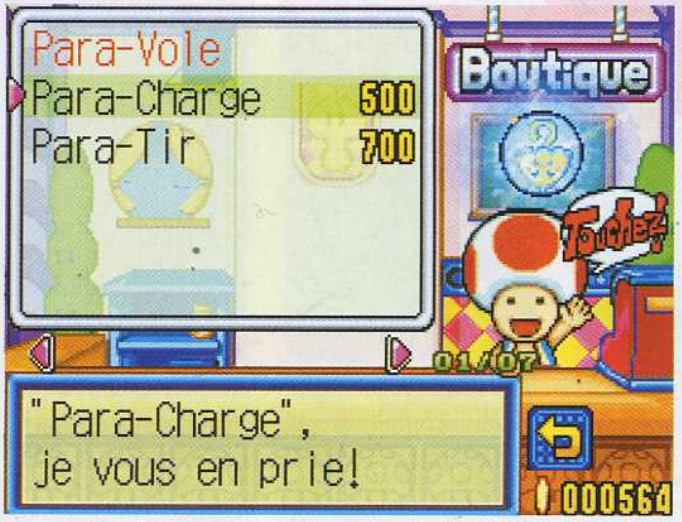
SON
Des thèmes discrets qui seront familiers aux amateurs.

DURÉE DE VIE
Les missions sont très courtes, mais nombreuses.

VERDICT *X-Men 3*, une histoire qui se tient et que vous ne verrez pas au cinéma. Bonne prise en main, mais il faut être fan.

11/20

GENRE PLATE-FORME **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTOUCHE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR NINTENDO **PRIX** ENVIRON 40 €



Les améliorations sont peu nombreuses mais bien utiles. Le magasin de Toad est accessible à tout moment, alors faites gaffe à vos économies.

Depuis la carte du monde, vous pouvez aussi accéder à la bibliothèque des divers bonus que vous avez trouvés au cours des niveaux.

SUPER PRINCESS PEACH

C'EST AU TOUR DE PRINCESS PEACH, L'HABITUÉE DES ENLÈVEMENTS, DE PARTIR À L'AVENTURE POUR SAUVER SON PLOMBIER PRÉFÉRÉ!

PLUS
- Système des émotions
- Niveaux bien construits
- Ambiance toute mignonne

MOINS
- Trop facile
- Pas de «moustache»
- Trop ciblé

Ceux que Princess Peach a toujours exaspérés (oui, il y en a, et ça peut se comprendre…) risquent fort de ne guère apprécier sa promotion au rang d'héroïne. Quant à ceux qui n'aiment pas le rose, ils souffriront de conjonctivite, puisque notre chère princesse semble être allergique à toute autre couleur. L'aventure se compose de sept grands stages subdivisés en plusieurs niveaux se concluant par un boss. Les décors sont variés et vraiment jolis : un régal pour les yeux. Le tout teinté d'une ambiance mignonnette et naïve. La grande nouveauté du jeu provient du système d'émotions. Toucher l'icône d'une des quatre émotions (Joie, Rage, Tristesse et Tranquillité) donne lieu à divers pouvoirs spéciaux qui vous permettront d'avancer et de débloquer des bonus. Lorsqu'elle pleure, Peach éteint les feux ou fait pousser des plantes. Les ponts en bois et autres ennemis ne résistent pas à sa rage brûlante, et lorsqu'elle est heureuse, elle vole. L'architecture des niveaux est très bien pensée (beaucoup de bonus faciles à trouver, mais qui combleront votre fierté de joueur) et Peach aura la possibilité d'améliorer son équipement. Contre moult piécettes, son parapluie magique lui permettra, par exemple, de planer sur de courtes distances. Et puis, on a beau dire, se battre à coup de carapaces de tortues et rencontrer des Toads dans chaque monde, ça fait toujours du bien! C'est mignon, c'est frais, mais tout de même destiné aux plus jeunes d'entre nous. **CLEM**

Utilisez vos émotions de façon logique si vous espérez finir le jeu à 100%.

RÉALISATION Des graphismes colorés de toute beauté.	**JOUABILITÉ** De la plate-forme à la Nintendo : parfait !
SON Des thèmes enfantins et légers, discrets mais efficaces.	**DURÉE DE VIE** Le jeu est très facile et se finit en un rien de temps.

VERDICT Un bon jeu de plate-forme, mais ciblé de façon quasi grotesque sur le jeune public féminin. **13/20**

TOUJOURS SUR DS

RETROUVEZ DANS CES PAGES LES JEUX DS TESTÉS DANS NOS NUMÉROS PRÉCÉDENTS. NE SOYEZ DONC PAS ÉTONNÉS DE VOIR CERTAINES NOTES REVUES À LA BAISSE OU À LA HAUSSE. CERTAINS JEUX VIEILLISSENT MIEUX QUE D'AUTRES. C'EST POURQUOI NOUS METTONS LES NOTES À JOUR.

18/20

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

Nintendo

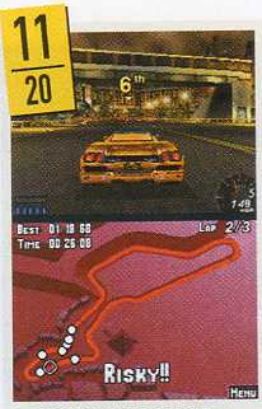
Graphisme simple, ergonomie maximale... *Advance Wars: Dual Strike* est un jeu parfaitement conçu. Grandiose en solo, génial en multi. Du bonheur.

14/20

ANOTHER CODE MÉMOIRES DOUBLES

Nintendo

Une histoire prenante, un jeu d'aventures simple d'utilisation et une ambiance particulière rendent ce jeu attachant. Un peu court, c'est dommage.



11/20

ASPHALT URBAN GT

Ubisoft

Premier jeu de course sorti sur DS, il accuse un coup de vieux technique. Le faible nombre de circuits et des problèmes de collisions lui font encore perdre des points.

15/20

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

Ubisoft

Original à bien des égards, cette version «jeu de stratégie» de *Prince of Persia* possède pas mal d'attraits, malgré des graphismes un peu fades.

16/20

BILLIARD ACTION

Codemasters

Amateurs de billard, vous allez être conquis par une version tactile qui est ludique et relativement bien réalisée. On regrette un environnement un peu austère.

11/20

BOB L'ÉPONGE : SUPER VENGEUR

THQ

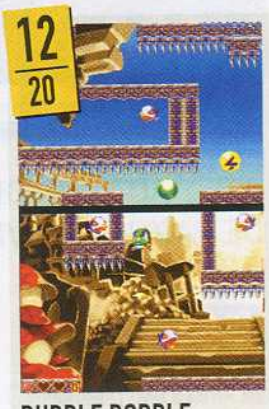
Entre action et aventure, Bob l'Éponge se perd un peu dans cet épisode inégal. Certaines idées sont bonnes, d'autres moins. On reste sur sa faim.

16/20

BOMBERMAN DS

Ubisoft

Une carte, huit DS, et vous enchaînerez les parties en vous lançant les bombes à travers le double écran. Le mode solo est tout à fait convenable. Explosion de rire garantie!



12/20

BUBBLE BOBBLE

Taito

Une centaine de tableaux à nettoyer seul ou à deux. Le principe : mettre les monstres dans des bulles et les crever pour ramasser ensuite des fruits. Sympa et un peu vieillot.

12/20

BURNOUT LEGENDS

Electronic Arts

On espérait beaucoup du jeu de course le plus speed de la planète. L'adaptation DS nous déçoit. On y retrouve tout, mais il manque une jouabilité au top pour convaincre.

16/20

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

Konami

Mélange de jeu de rôle et de plate-forme, ce titre est d'une finition impeccable. L'aventure est longue et captivante. Défiez aussi vos amis en wi-fi.

14/20

DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

Atari

Adaptation réussie du jeu sur GBA, la version DS est toujours aussi plaisante. Mais on s'attendait à un peu plus quand même.

13/20

FIFA 06

Electronic Arts

Le premier jeu de foot de la DS s'en sort bien. La prise en main est aisée et les divers modes de jeu (Scénario, Saison et Carrière) lui assurent une excellente durée de vie.

11/20

GOLDENEYE AU SERVICE DU MAL

Electronic Arts

On reste sur sa faim avec ce titre d'action plus que classique, à la maniabilité délicate. Jouable en solo et jusqu'à huit, en Multijoueur.

HARRY POTTER & LA COUPE DE FEU

Electronic Arts

Un peu poussif. *Harry Potter* aurait pu utiliser de manière plus convaincante les spécificités de la DS. Il reste un jeu d'aventure et d'action sympa.

KIRBY : LE PINCEAU DU POUVOIR

Nintendo

Jouable uniquement au stylet, ce *Kirby* est un titre extraordinaire, doté d'une excellente durée de vie. Seul bémol : l'absence d'un mode Multijoueurs.

LE MONDE DE NARNIA

Buena Vista Games

De l'action, mélangée à des éléments de jeu de rôle. *Le Monde de Narnia* reprend la trame du film et permet à deux joueurs de revivre les grandes scènes en mode coopératif.

LES INDESTRUCTIBLES 2

THQ

Malgré le grand degré de sympathie qu'inspire la famille Indestructible, on ne peut qu'être déçu par cette suite, techniquement faible et ludiquement peu inspirée.

LES URBZ LES SIMS IN THE CITY

Electronic Arts

Contrairement aux consoles de salon, ce *Urbz* associe aventure et gestion. Quasi identique à la version GBA, le titre ne profite pas du potentiel de la DS.

LOST IN BLUE

Konami

Le but du jeu consiste à aider deux naufragés à survivre sur une île déserte : captivant mais très difficile. L'impression de liberté est totale. Attention, le titre est exigeant.

MADAGASCAR

Activision

Trop court et sans originalité, *Madagascar* est un titre de plate-forme qui ne propose que quelques passages et petits jeux sympathiques. On oublie vite l'ensemble.

MARIO & LUIGI 2

Nintendo

Mélangeant allégrement plate-forme et jeu de rôle, *Mario & Luigi 2* est un titre quasiment sans faille. Très maniable, drôle, on ne regrette que l'absence d'un mode Multijoueur.

MARIO KART DS

Nintendo

Premier jeu profitant des capacités online de la DS, *Mario Kart* est un chef-d'œuvre. Beau, maniable et super fun. Multi jusqu'à huit en wi-fi, ou quatre via le Net.

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5

Capcom

Fort de son succès sur GBA, voici une version DS qui reprend tous les meilleurs éléments. Passionnant mais sans surprises pour les aficionados.

METEOS

Nintendo

Concept simple, prise en main immédiate : *Meteos* est aussi indispensable que l'était *Tetris* à son époque. Seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs), l'essayer… c'est l'adopter !

METROID PRIME PINBALL

Nintendo

Physique de balle d'un réalisme saisissant, maniabilité parfaite : ce flipper est un petit bijou. Mention spéciale aux « remix » rock'n roll des airs de la série.

MR DRILLER DRILL SPIRITS

Namco

Au stylet ou à la croix directionnelle, *Mr Driller* est parfois brouillon mais toujours accrocheur. Un peu trop répétitif pour être vraiment indispensable.

NANOSTRAY

THQ

Explosions et ennemis à gogo dans ce shoot'em-up bien réalisé, jouable à deux dans des modes de jeux spéciaux. Il aurait mérité d'être plus nerveux et plus difficile.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Electronic Arts

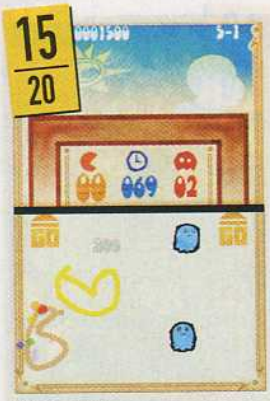
Un bilan mitigé pour cette star des jeux de course. Le contenu est honnête, mais la réalisation ne suit pas. On pouvait espérer mieux sur DS.

NINTENDOGS
Nintendo

Une expérience étonnante. Utilisez stylet et micro pour éduquer et chouchouter votre chiot. Faites-le participer à des concours et échangez des cadeaux avec d'autres joueurs.

PAC'N ROLL
Namco

À l'aide du stylet, déplacez votre Pac-Man dans une quarantaine de labyrinthes. Un jeu original et bien conçu, seules les confrontations avec les boss sont un peu décevantes.

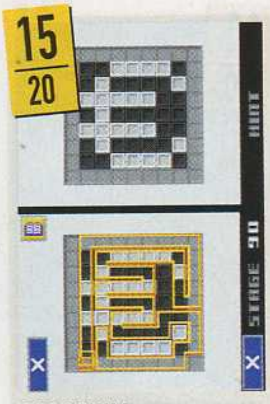


PAC-PIX
Nintendo

Voici un véritable casse-tête qui exploite à fond le stylet et l'écran tactile de la DS. Le jeu est étonnant, même s'il vise en priorité les amateurs de puzzle et de Hi-scores.

POKéMON DASH
Nintendo

Un mignon petit jeu de course avec un principe très simple : on frotte l'écran pour avancer. L'ensemble manque malgré tout de profondeur. Mode wi-fi jusqu'à six joueurs.



POLARIUM
Nintendo

Des cases noires d'un côté et blanches de l'autre, que l'on retourne d'un coup de stylet pour vider l'écran. C'est un excellent casse-tête, dont le graphisme est sobre et lisible.

PROJECT RUB
Sega

Des mini-jeux loufoques qui font appel au micro ou à l'écran tactile. Les idées sont sympa et l'habillage, dans l'ensemble, est assez original. Seul défaut : trente mini-jeux, c'est peu.

RAYMAN DS
Ubisoft

Sortie un peu trop vite, cette adaptation de *Rayman 2* présente quelques défauts techniques regrettables. C'est bien dommage, car l'aventure est passionnante.

RIDGE RACER DS
Nintendo

Sans aucun conteste le jeu de course le plus nerveux de la DS. Jouable à la croix ou au stylet. Une bonne durée de vie, mais des problèmes de collisions. Peut mieux faire.

SONIC RUSH
Sega

Le jeu de plate-forme le plus vif de la galaxie est en top forme. L'emploi du double écran est superbe et le jeu offre un véritable défi, que vous jouiez en solo ou à deux.

SPIDER-MAN 2
Activision

De nombreux mouvements possibles pour un jeu de plate-forme difficile à prendre en main. Un jeu d'action finalement correct et rythmé. Pour les joueurs persévérants.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Ubisoft

L'ambiance est superbe et la bande-son de qualité, mais une prise en main à la fois intransigeante et défaillante empêche *Splinter Cell* de s'illustrer.

SPYRO SHADOW LEGACY
Vivendi

Le gentil dragon mauve est le héros d'un jeu d'aventure à la durée de vie très courte. C'est sympa, mais ça manque de rythme et de caractère.

SUPER MONKEY BALL
Sega

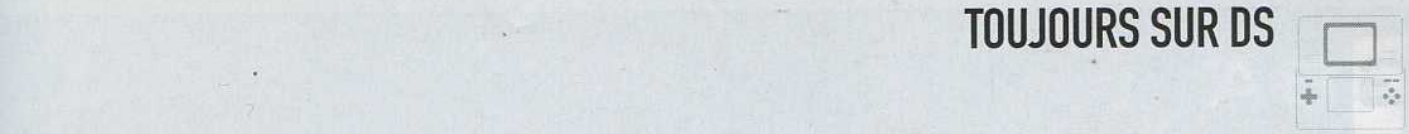
Voilà le genre de jeu qui peut vous rendre chèvre. Déplacez une boule, à l'aide du stylet, le long de niveaux pour équilibristes. Très maniable ; des mini-jeux à partager.

STAR WARS EPISODE III LA REVANCHE DES SITH
Lucasart

Beat'em-up de qualité, ce *Star Wars* propose des séquences de shoot en 3D du meilleur effet. Mode wi-fi à quatre ou solo long, pour satisfaire tous.

SUPER MARIO 64 DS
Nintendo

C'est, et de loin, le meilleur jeu de plate-forme de la DS. La partie aventure jouit d'une durée de vie monstrueuse. Ajoutez les nombreux mini-jeux et le mode wi-fi... Un must !



TIGER WOODS PGA TOUR 2005
EA Sports

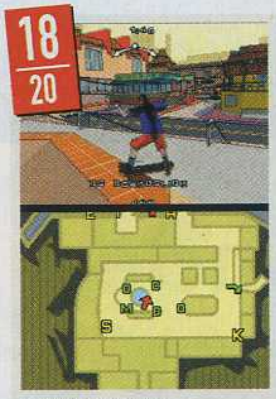
Si la maniabilité est délicate, ce jeu de golf est complet et jouable à quatre (une carte chacun). Le contenu est dense et comblera les fans de ce sport.

THE RUB RABBITS !
Sega

On retrouve l'ambiance graphique particulière de *Project Rub* et le côté déjanté des mini-jeux. Pas aussi fou que *Wario Ware* mais très amusant tout de même.

TITEUF MISSION NADIA
Atari

Une série de mini-jeux tantôt sympathiques et drôles, tantôt ratés. *Titeuf* donne à boire et à manger aux fans mais reste quand même un petit jeu.



TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND
Activision

Techniquement impressionnant et jouabilité irréprochable. Vous pourrez en plus profiter d'un mode Online pour montrer votre talent à la terre entière.

ULTIMATE SPIDER-MAN
Activision

Ce *Spider-Man* est un jeu d'action d'apparence classique, mais des tonnes de petites idées agrémentent et renouvellent le jeu. Un cocktail nerveux et prenant.

VIEWTIFUL JOE DOUBLE TROUBLE
Capcom

Bluffant sur le plan technique mais parfois un peu confus dans l'action. On en redemande cependant, tant l'ambiance est complètement délirante.

WARIO WARE TOUCHED !
Nintendo

Plus de deux cents mini-jeux à débloquer, tous excellents. Une énorme boîte à surprises dont on ne peut regretter que l'absence de mode Multi.

YOSHI TOUCH & GO
Nintendo

Jeu à score par excellence, ce *Yoshi* propose un concept novateur et fun. À noter qu'une seule carte suffit pour partager le mode Multijoueur. On a aimé et on vous le recommande.

YU-GI-OH ! NIGHTMARE TROUBADOUR
Konami

Une ergonomie parfaite pour la version DS du célèbre titre. Des centaines d'heures de jeu en perspective. Mode Duel et échange de cartes possibles.

ZOO TYCOON
THQ

Gérer un parc animalier, ça vous tente ? L'idée est attirante mais le stylet et l'écran tactile aurait du être utilisés de bien meilleure manière. Résultat : un peu poussif.

Et aussi...

Animaniacs : Lights, Camera, Action	9/20
Cocoto Kart Racer	9/20
Devilish	6/20
King Kong	6/20
Les Sims 2	9/20
Marvel Nemesis	4/20
Need For Speed : Most Wanted	3/20
Nintendo Touch Golf	8/20
Retro Atari Classics	4/20
Robots	5/20
Scooby-Doo : démasqué !	11/20
Sega Casino	8/20
Shrek Super Slam	6/20
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	6/20
Zoo Keeper	9/20

La grande aventure (sur) GBA

Les amateurs de RPG à l'ancienne vont être comblés ! Rien de moins que l'adaptation de *FF IV* et l'arrivée de *Tales of Phantasia*. Square Enix et Namco vous proposent deux monuments… Tout simplement.

73

FINAL FANTASY IV
Avant une version III spécifique à la DS, voici l'un des FF les plus aboutis et les plus noirs de la saga. À (re)découvrir.

76

TALES OF PHANTASIA
Un RPG charmant considéré comme l'un des meilleurs de son genre lors de sa sortie sur Super Nintendo. Et sur GBA ?

78

BEST OF
Notre sélection des meilleurs jeux GBA, genre par genre, constamment réactualisée.

GENRE RPG **NOMBRE DE JOUEURS** 1 **SAUVEGARDE** SUR CARTE
DÉVELOPPEUR & ÉDITEUR SQUARE ENIX **PRIX** ENVIRON 40 €

FINAL FANTASY IV ADVANCE

APRÈS LE BRILLANT *DAWN OF SOULS*, QUI RASSEMBLAIT LES DEUX PREMIERS OPUS DE LA SAGA DE SQUARE, VOICI QUE DÉBARQUE *FF IV*, UN ÉPISODE MYTHIQUE ENTRE TOUS.

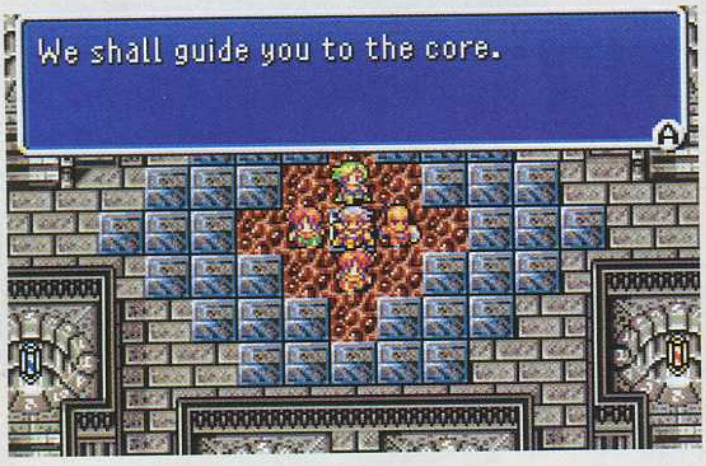
PLUS
- L'esprit de la saga
- Le rendu graphique
- Les donjons inédits

MOINS
- Les ralentissements
- Quelques bugs
- Plus facile que l'original

A bien des égards et jusque dans ses outrances, FF IV a donné le ton de la saga. Sorti à l'aube de la brillante carrière de la 16 bits de Nintendo, ce quatrième opus n'en exploitait pourtant clairement pas les capacités. Mais, pour la première fois, le scénario y est vraiment plus détaillé, les dialogues fouillés, les personnages pléthoriques et très affinés. Le jeu gravite autour de Cecil Harvey, commandant de la redoutable flotte aérienne des Red Wings, au royaume de Baron. Pour satisfaire les appétits de pouvoir du monarque, notre chevalier noir n'hésite pas à supprimer des prêtres innocents afin de s'emparer de précieux cristaux, garants de l'équilibre des éléments. Mais voilà que sa conscience le rattrape et qu'il entame une longue quête, destinée à laver son âme, révéler sa vraie

Les Ruines lunaires, l'un des premiers minijeux exotiques (dont des courses, etc.) que vous croiserez dans le donjon supplémentaire.

Pour survivre à ces braises ardentes, mieux vaudra se munir du sort qui permet de flotter dans les airs.



On peut finir l'aventure avec un plus grand choix de personnages, comme Palom et Porom, autrefois statufiés jusqu'au dénouement.

Le visage des personnages vient désormais enjoliver les fenêtres de dialogue. Cool !

nature et les secrets de ses origines. Il se mue alors en renégat, en compagnie de son ami Kain, le chevalier dragon, et de Rydia, une petite fille aux pouvoirs immenses qu'il aurait dû exécuter. À lui se joindront tour à tour la douce Rosa, les sages Tellah et FuSoYa, Edward le Ménestrel, les jumeaux Palom et Porom, et bien d'autres encore. L'équipe, composée au maximum de cinq membres, est en perpétuelle métamorphose, au gré des multiples rebondissements d'un scénario qui exalte des thèmes comme la rédemption ou le sacrifice. Une épopée monumentale aux accents tragiques, dont la sincérité ne laisse personne indifférent. Cette version Advance est essentiellement identique à la version SNES – la version originale Superfamicom, et non pas la version édulcorée (tant pour son contenu que pour sa difficulté) qui avait servi de base au *Final Fantasy II* américain. Graphiquement, la console s'en sort très bien malgré la perte de résolution et offre un rendu peut-être plus agréable que l'original. Outre de petites améliorations techniques, le jeu bénéficie, comme *Dawn of Souls,* de contenus exclusifs : au Bestiaire et au Sound Test viennent s'ajouter de nouvelles attaques et capacités et, surtout, deux donjons inédits. Le second, de 50 étages, comporte une multitude d'environnements et plusieurs minijeux plutôt inventifs, qui étaient totalement absents de l'original. L'occasion rêvée de récupérer une tonne d'armes supplémentaires et de prolonger considérablement la durée de vie du jeu. On regrettera cependant que le jeu souffre de bugs assez gênants pendant les combats, causant des

SOS STREUM & CO

Les combats de *FF IV* fonctionnent sur le même principe que la plupart des volets suivants. La barre d'ATB se charge plus ou moins vite selon le perso et définit l'ordre des tours. Venue tout droit de *FF V*, elle vient compléter le système de combat, explicitant la dynamique des tours. Invocations et magies à effet multiple occupent une place de choix dans les combats, vu la quantité massive d'ennemis en présence.

Le village souterrain des nains : un grand moment du jeu, parmi tant d'autres...

ralentissements et des délais dans l'exécution des commandes, et des perturbations dans l'ordre des tours. Et on oubliera les réarrangements approximatifs de la musique, une des plus belles et des plus entêtantes jamais composées par Nobuo Uematsu. Il en faudrait cependant bien plus

UNE MONUMENTALE ÉPOPÉE AUX ACCENTS TRAGIQUES, DONT LA SINCÉRITÉ NE LAISSE PERSONNE INDIFFÉRENT.

pour ruiner le plaisir de jeu…La traduction anglaise, celle que nous avons testée, est d'excellente facture. Espérons que la version française sera du même acabit. Notez que *FF IV* est disponible avant *FF III* qui, en raison de sa complexité – pourtant un jeu NES –, aura droit aux honneurs d'une version totalement refondue pour la DS. **SELM**

Saurez-vous compléter le bestiaire en combattant les 300 ennemis du jeu ?

VOYAGE, VOYAGE

FF IV, c'est tout Jules Verne en un seul jeu : *Le Tour du monde en 80 jours* (bon, d'accord, en beaucoup plus rapide, merci le Mode 7…), *Voyage au centre de la terre*, et *De la terre à la lune* ! Que ce soit à dos de Chocobo (essayez la version noire, très sympa), à bord d'un vaisseau spatial, dans les détours d'un château en ruine ou dans les tréfonds désolés de l'astre nocturne, vous allez en voir du paysage.

RÉALISATION

Très fidèle à la version SNES. Pas vraiment un premier prix de beauté, mais efficace.

JOUABILITÉ

Excellente interface, très simple et intuitive. Les combats souffrent de quelques bugs gênants.

SON

Excellente qualité des compositions, légèrement ternie par des arrangements approximatifs.

DURÉE DE VIE

Déjà honorable, elle se voit rallongée par les donjons supplémentaires.

VERDICT Particulièrement à son avantage sur DS, ce véritable petit chef-d'œuvre est un passage obligé pour tous les fans de RPG. Une découverte (ou une redécouverte) assurément indispensable.

17/20

TALES OF PHANTASIA

UNE FOIS N'EST PAS COUTUME, C'EST DANS LE RÉSERVOIR DES JEUX SUPER NINTENDO QUE NAMCO EST ALLÉ PUISER CE RPG DE LA VIEILLE ÉCOLE CERTES, MAIS Ô COMBIEN ACCROCHEUR.

C'est un scénario on ne peut plus classique que nous propose *Tales of Phantasia*. Mais, au-delà de l'histoire qui se résume, en gros, à sauver le monde, ce titre repose sur une mécanique de jeu bien rodée et un système de combat original. Vous incarnez Cless, un épéiste secondé par quatre personnages (principalement Klarth, invocateur un brin taciturne, Mint, jeune fille réservée et Arche, jeune magicienne). Cette petite troupe mène une enquête à travers le monde et le temps pour localiser le repaire d'un démon. Ce périple est surtout prétexte à récupérer de l'équipement, des sorts et des invocations pour chaque personnage. Comme l'exige la tradition des RPG nippon, la progression est entrecoupée d'incessants combats en temps réel. Vous contrôlez l'épéiste tandis que vos compagnons vous assistent d'après les directives que vous prenez soin de paramétrer selon les circonstances. Vous désactivez les sorts et invocations inutiles, décidez qui

PLUS

- Combats en temps réel
- Quêtes annexes
- Persos charismatiques

MOINS

- Combats un peu mous
- Trame difficile à suivre
- Scénario banal

Discutez avec les cuistots du monde entier pour apprendre des recettes.

La chasse aux basilics dans le désert d'Olive permet de s'aguerrir.

Les quêtes secondaires rapportent des bonus fort utiles lorsqu'elles sont achevées.

Certains donjons peuvent renfermer des puzzles d'une extrême complexité.

doit se comporter de manière offensive ou défensive. Et, si le résultat n'est pas tout à fait celui que vous escomptez, vous pouvez encore modifier au coup par coup les ordres au cours du combat. Si ce système en temps réel a le mérite de changer des classiques actions au tour par tour, il n'en demeure pas moins un peu mollasson. La faute à la longueur des styles de combats et à l'animation parfois ralentie par les effets spéciaux des gros sorts. Ce qui achève de plomber le tout est la pose adoptée par les personnages à l'issue de chaque combat

BIEN QU'ORIGINAL, LE SYSTÈME DE COMBAT EN TEMPS RÉEL SE RÉVÈLE UN BRIN MOLLASSON.

victorieux. Cela dure une poignée de secondes mais, l'air de rien, c'est très irritant à la longue. Malgré tout, le caractère et le background des personnages les rendent très attachants et on prend plaisir à suivre ces aventures. La trame du jeu, très linéaire durant les dix premières heures, devient plus difficile à suivre ensuite. En effet, les puzzles des donjons sont assez costauds et certains événements clés ne se déclencheront qu'après un dialogue spécifique. Du coup, on passe pas mal de temps à arpenter le monde pour trouver la bonne personne à qui parler. Par ailleurs, le jeu est agrémenté de plusieurs quêtes annexes comme collectionner des recettes de cuisine, jouer les entremetteurs dans un remake des *Feux de l'Amour* et bien d'autres encore. En définitive, malgré quelques défauts, *Tales of Phantasia* se distingue par son caractère accrocheur et sa durée de vie qui n'a rien à envier à un *Final Fantasy*. **STONEHENGE**

DES COMBATS ORIGINAUX

Tales of Phantasia propose un système de combat inédit en temps réel. Ce concept original est un peu complexe à assimiler mais, à l'usage, se révèle très pratique. Et ce, malgré un déroulement peu dynamique.

Vous dirigez en permanence un personnage, tandis que les autres sont autonomes. Préférez gérer le corps à corps.

Vous pouvez modifier plusieurs paramètres concernant vos alliés comme leur positionnement, le choix des sorts, etc.

Ce sont les animations des sorts et techniques d'épée qui plombent le dynamisme. Sans doute le plus gros défaut du jeu.

RÉALISATION
Un beau jeu beau dont on ne sort qu'à regret, en dépit de combats un peu mous.

JOUABILITÉ
Une jouabilité à l'ancienne à l'efficacité éprouvée. Gestion de l'inventaire un peu lourde.

SON
Des compositions musicales de belle facture et agréablement variées. Du grand art !

DURÉE DE VIE
Avec de nombreux combats et des quêtes annexes, c'est de la trempe d'un *Final Fantasy*.

VERDICT Par sa richesse, sa durée de vie et son système de combat inédit, *Tales of Phantasia* fera le bonheur des amateurs de RPG à l'ancienne. On prend un réel plaisir à suivre ces personnages charismatiques.

14/20

LES MEILLEURS

PAS SIMPLE DE FAIRE SON CHOIX DANS LA MULTITUDE DE JEUX GBA DISPONIBLES. VOICI UNE SÉLECTION, GENRE PAR GENRE, DES MEILLEURS TITRES. RÉGALEZ-VOUS !

ACTION

1 Gunstar Future Heroes
2 Astroboy : Omega Factor
3 Metal Slug Advance
4 Iridion II
5 Super Street Fighter 2 Turbo Revival

PUZZLE

1 Wario Ware, Inc. : Méga mini-jeux
2 Kuru Kuru Kururin
3 Super Monkey Ball Jr.
4 Super Bust-A-Move
5 Super Mario Ball

TACTIQUE

1 Advance Wars 2 : Black Hole Rising
2 Final Fantasy Tactics Advance
3 Fire Emblem : The Sacred Stones
4 Yu-Gi-Oh ! Le Jour du duelliste
5 Megaman BN Team Colonel/Team Protoman

AVENTURE

1 The Legend of Zelda : The Minish Cap
2 Golden Sun 1 & 2
3 Pokémon Émeraude
4 Mario & Luigi Superstar Saga
5 Final Fantasy IV Advance

SPORT

1 Mario Golf Advance Tour
2 Tony Hawk's Pro Skater 3
3 Mario Power Tennis
4 FIFA 06
5 Boxing Fever

PLATE-FORME

1 Super Mario Advance 1 à 4
2 Metroid Fusion
3 Mario vs Donkey
4 Kirby et le Labyrinthe des miroirs
5 Donkey Kong : King of Swing

COURSE

1 Mario Kart Super Circuit
2 V-Rally 3
3 F-Zero GP Legend
4 Need for Speed : Underground
5 F-Zero Maximum Velocity

TOP 10

Nintendo LE MAGAZINE OFFICIEL

1 The Legend of Zelda The Minish Cap
2 Mario Kart Super Circuit
3 Super Mario Advance 2
4 Advance Wars 2 : Black Hole Rising
5 Wario Ware, Inc. : Méga mini-jeux
6 Metroid Zero Mission
7 Golden Sun
8 Final Fantasy Tactics Advance
9 Pokémon Émeraude
10 Super Mario Adv. 3 Yoshi's Island

3+
www.pegi.info

NINTENDO DS™

SUPER PRINCESS PEACH™

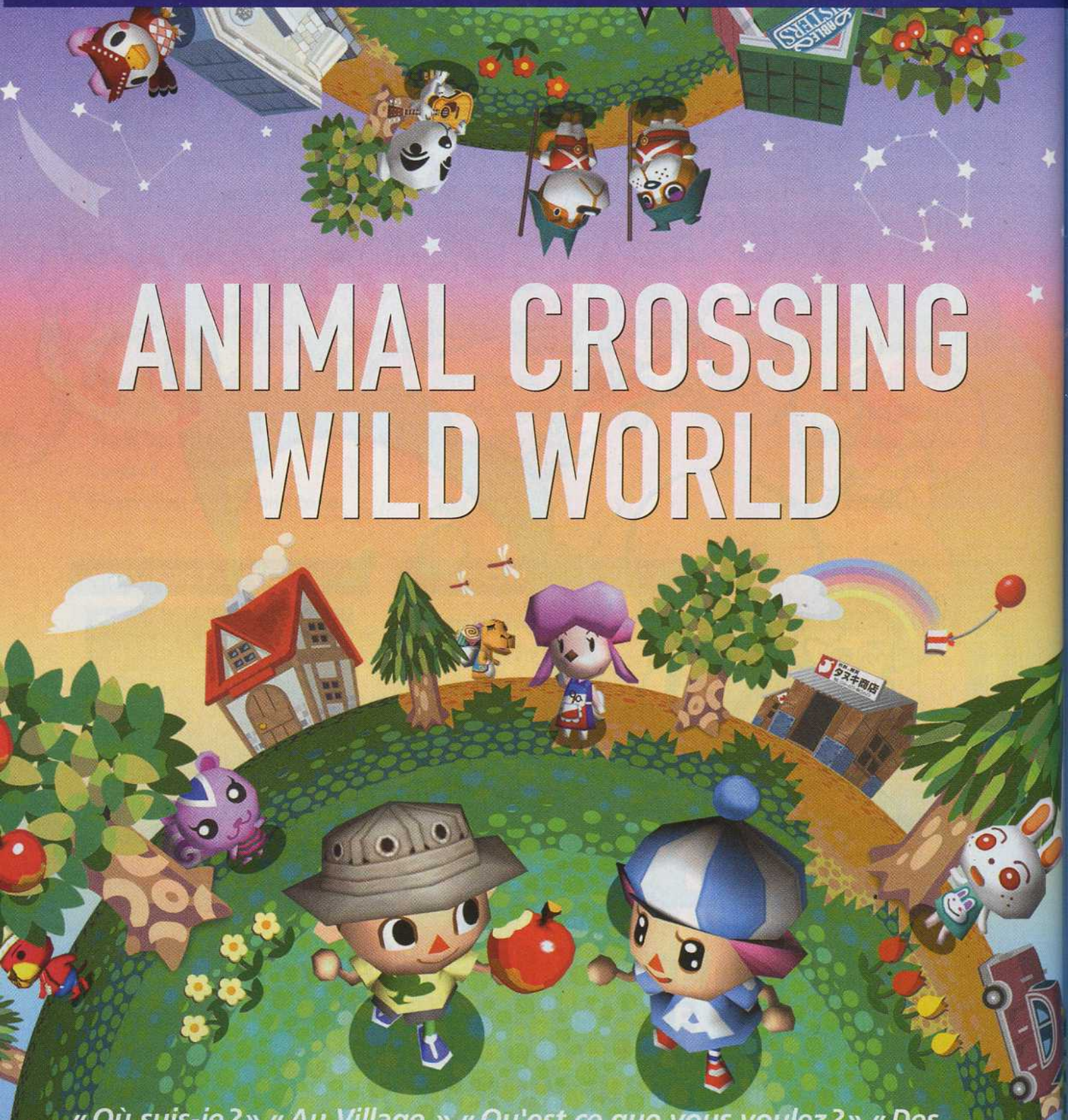
LA PRINCESSE EST DE RETOUR ET ELLE EST DE TRÈS MAUVAISE - JOYEUSE - TRISTE BONNE HUMEUR !!!

Bowser fait encore des siennes mais cette fois, c'est Mario la demoiselle en détresse et c'est la Princesse Peach qui part à sa rescousse. La Princesse court, saute, flotte et combat à sa façon armée d'un parasol magique à travers 8 mondes où Mario est retenu prisonnier. Elle peut aussi canaliser ses émotions et les transformer en capacités spéciales : flotter dans les airs quand elle est heureuse, brûler tout autour d'elle quand elle est en colère ou faire pousser la végétation quand elle pleure... Girl Power !

TOUCHEZ MOI !

© 2005–2006 NINTENDO.
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO.

ANIMAL CROSSING WILD WORLD



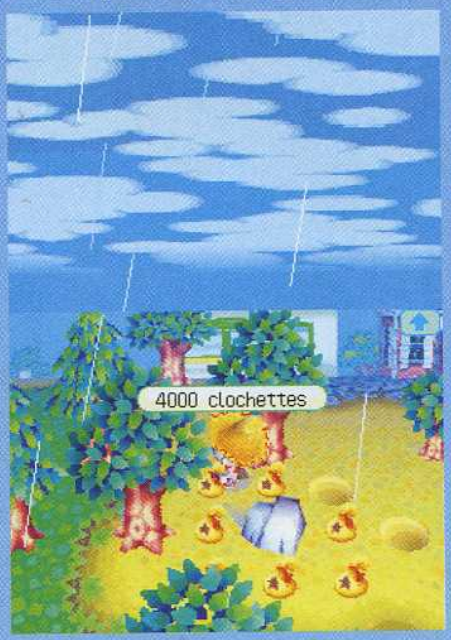
« Où suis-je ? » « Au Village. » « Qu'est ce que vous voulez ? » « Des renseignements ». Les voici : clochettes, personnages, décoration, *feng shui*, voici enfin le grand guide des animaux qui traversent... LEFLOU

LES BONNES RÉSOLUTIONS

Commencer une partie, c'est avant tout se plier à un rituel qui, outre le gain de clochettes, vous permet aussi d'entretenir à la fois votre village et de bonnes relations avec vos voisins. Voici donc quelques petites astuces indispensables pour obtenir rapidement près de 10 000 clochettes. Pas mal non ?

LA PIERRE À CLOCHETTES

Faites le tour de vos pierres dans le village. Creusez un trou à côté et un autre derrière vous. Ensuite, tapez avec la pelle sur la pierre. Si un sac de clochettes en sort, continuez de taper sans vous arrêter. Vous en ferez ainsi sortir d'autres. À chaque coup de pelle supplémentaire, le sac extrait contiendra de plus en plus de clochettes (100, 200, 400, 800, 1 000, 2 000, 4 000). Obtenir 8 500 clochettes en quelques coups de pelle, cela vaut bien de passer quelques petites minutes à chercher la bonne pierre, vous ne trouvez pas ?



SECOUEZ VOS ARBRES

Un passe-temps plus long, mais qui vaut bien son pesant de clochettes. Certains arbres laissent tomber un sac de 100 clochettes, d'autres des meubles ou des objets. Prévoyez tout de même d'acheter du baume car, si vous faites tomber un nid de guêpes au sol, vous aurez la tête comme une pastèque !

FOUILLEZ LA POUBELLE

Ça n'est pas très reluisant à première vue, mais il peut être utile de fouiller la poubelle qui se trouve dans la mairie. Cela vous permettra de mettre la main sur des objets et meubles divers, jetés par vos voisins. De quoi obtenir un mobilier à moindre coût ou se faire un peu de clochettes, là aussi, facilement. De même, allez voir régulièrement Chausset pour vérifier s'il n'y a pas des objets trouvés à récupérer.

DES COQUILLAGES PLEIN LES POCHES

Une petite promenade sur la plage n'est jamais inutile. Vous en profiterez pour ramasser des coquillages. C'est un excellent moyen de vous faire entre 500 et 800 clochettes sans trop vous fatiguer.

RAMASSEZ VOS FRUITS

Faire la cueillette est plutôt conseillé si vous avez prévu d'aller faire un tour chez un ami, via la connexion wi-fi. S'il ne possède pas ces fruits, vous pourrez les vendre 500 clochettes pièce chez Nook. N'oubliez pas d'en laisser à votre ami, afin qu'il puisse cultiver de nouveaux fruits. De même, si vous avez planté des arbres qui donnent des fruits que vous n'aviez pas à l'origine, ramassez-les pour les vendre chez Nook.

LA PÊCHE ET SES BIENFAITS

La pêche constitue sans doute l'une des plus lucratives sources de revenus. De plus, elle vous permet d'enrichir votre musée. Une bonne manière de faire d'une pierre deux coups, en somme. Voici, outre la liste des poissons disponibles, quelques techniques pour pêcher efficacement.

Techniques de pêche

Commencez par vous équiper d'une canne à pêche et n'oubliez pas de protéger votre tête avec un chapeau, si le temps est au soleil. Choisissez ensuite l'endroit : rivière ou océan, on ne pêche pas de la même manière.

En rivière

Remontez le cours de la rivière et scrutez l'eau. Lorsque vous apercevez une silhouette de poisson, repérez la tête de la queue. À l'aide du stylet, lancez la ligne non pas sur le poisson mais devant sa tête. Il devrait alors repérer la ligne et s'en approcher. Dès que vous voyez le bouchon plonger dans l'eau et que vous entendez un bruit, touchez la ligne pour ferrer la bête et la remonter. Près de la cascade, il peut arriver qu'un poisson s'en aille de votre champ de vision. Faites vite le tour et empruntez un pont pour rejoindre l'autre côté. Si vous attendez trop, le poisson peut disparaître. Mais en réagissant vite, vous conservez vos chances. Notez-le, car les poissons qui vivent près de la cascade peuvent être des espèces rares, donc susceptibles de vous rapporter pas mal de clochettes !

Sur l'Océan

La technique est semblable, à une différence près : lorsque certains poissons se trouvent proches de vous, ne vous mettez pas en face d'eux. Votre ligne irait plonger derrière eux ! Aussi, décalez-vous et tournez-vous légèrement de profil en vous plaçant derrière la queue de votre cible. Envoyez votre ligne devant sa tête et préparez-vous à ferrer.

DÉFI PÊCHE

Certains habitants adorent pêcher. En parlant avec eux, il arrivera qu'ils vous mettent au défi de pêcher un certain type de poisson. Si vous acceptez le challenge, retournez voir l'habitant en question lorsque vous aurez capturé le poisson demandé. Vous récupérerez alors un objet particulier (meuble, sol ou mur).

LA CANNE À PÊCHE EN OR

Pour gagner cette superbe canne à pêche qui attire plus facilement les poissons, vous devrez d'abord pêcher les 56 sortes de poissons existantes. Ce qui demande pas mal de temps, vu que certaines ne se pêchent qu'au cours de périodes bien déterminées dans l'année, tandis que d'autres s'attrapent plus facilement la nuit ou quand il pleut.

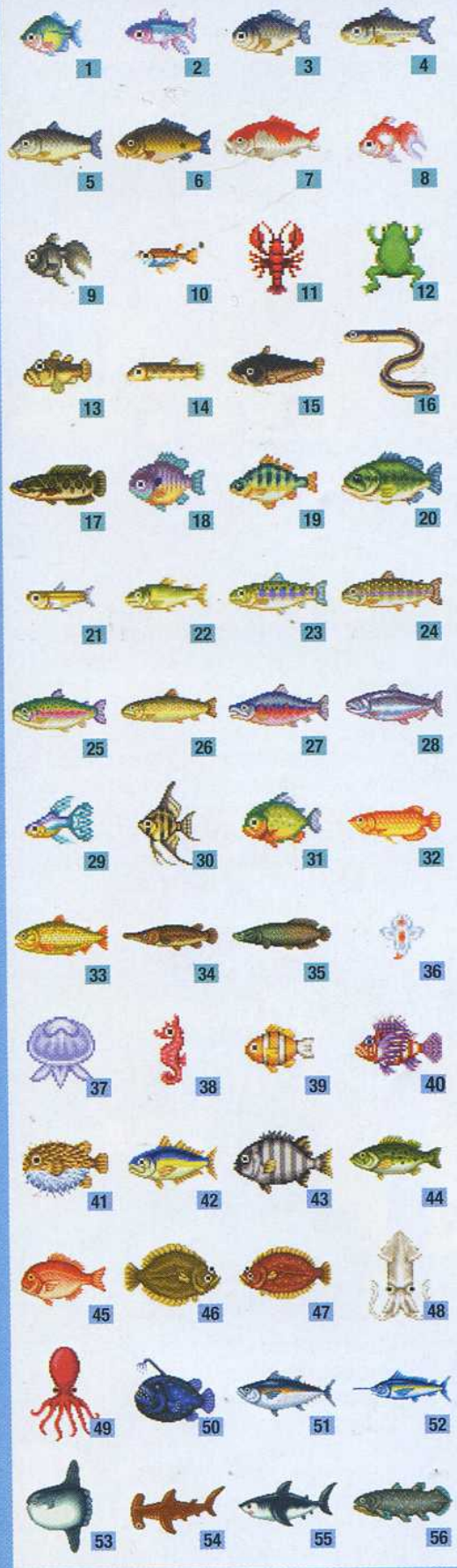
POISSONS EN DÉCO

Rien ne vous empêche d'exposer vos plus belles prises. Il suffit pour cela d'aller chez vous et de poser le poisson. Selon sa taille, l'aquarium sera plus ou moins gros. N'hésitez donc pas à en faire usage pour décorer votre maison, les terribles juges de l'Académie des Joyeux Décorateurs (AJD) pourraient apprécier de voir un joli requin d'appartement !

REPÉREZ LES LIEUX

Consultez la carte pour repérer la cascade, la trajectoire de la rivière, la mare ou encore les bassins. Il arrive en effet qu'un poisson préfère certains endroits plus que d'autres (voir le tableau ci-contre). Il en va de même pour les poissons qui vivent dans l'eau salée : certains apprécient plutôt l'embouchure de la rivière. Soyez donc bien attentif à l'endroit où vous choisirez de jeter votre ligne, surtout si vous recherchez des spécimens particuliers.

LISTE DES POISSONS



	POISSON	DISPONIBLE	PÉRIODE FASTE	PRIX
		RIVIÈRE		
1	Bouvière	Nov à fév (toute la journée)		900
2	Chevaine	Toute l'année (midi)	Avr à juin, sept à oct (midi)	200
3	Carassin	Toute l'année (toute la journée)	Mars à mai, sept à nov (toute la journée)	120
4	Vandoise	Toute l'année (matin, soir, nuit)	Déc à fév (matin, soir, nuit)	200
5	Barbeau	Toute l'année (toute la journée)	Oct à avr (nuit)	200
6	Carpe	Toute l'année (toute la journée)	Avr à mai, oct à nov (matin, soir, nuit)	300
7	Carpe Koï	Toute l'année (matin, soir, nuit)		2 000
8	Poisson rouge	Toute l'année (toute la journée)		1 300
9	Cyprin doré	Toute l'année (midi)		1 300
10	Fondule barré	Avr à août (toute la journée)		300
11	Écrevisse	Avr à sept (bassin)		250
12	Grenouille	Mai à août (bassin – toute la journée)		120
13	Gobie	Toute l'année (matin, soir, nuit)		30
14	Loche d'étang	Mars à mai (toute la journée)	Mars à avr (toute la journée)	300
15	Silure	Mai à oct (mare, matin, soir, nuit)	Juin à sept (nuit)	800
16	Anguille	Juin à sept (matin, soir, nuit)	Juil à août (nuit)	2 000
17	Gobie géant	Juil à août (mare, midi)		5 500
18	Crapet	Toute l'année (midi)	Mai à nov (midi)	120
19	Perche jaune	Oct à mars (toute la journée)	Nov à fév (matin, midi, soir)	240
20	Bar	Toute l'année (toute la journée)	Mai à nov (matin, soir, nuit)	300
21	Éperlan	Déc à fév (mare; toute la journée)		300
22	Ayu	Juil à sept (toute la journée)	Juil à août (matin, midi, soir)	900
23	Saumon rose	Mars à juin, sept à nov (matin, soir)	Mars, avr, sept, oct (matin, soir)	1 300
24	Omble	Mars à juin, sept à nov (cascade, matin, soir)		3 800
25	Truite	Mars à juin, sept à nov (matin, soir)	Mars, avr, oct (matin, soir)	800
26	Dai yu	Déc à fév (matin, soir, nuit)		15 000
27	Saumon	Sept (toute la journée)		700
28	Saumon roi	Sept (toute la journée)		1 800
29	Guppy	Avr à nov (midi)		1 300
30	Poisson ange	Mai à oct (matin, soir, nuit)		3 000
31	Piranha	Juin à sept (midi, nuit)		2 500
32	Arowana	Juin à sept (matin, soir, nuit)		10 000
33	Dorade	Juin à Sept (matin, midi, soir)		15 000
34	Gar	Juin à sept (mare, matin, soir, nuit)		6 000
35	Arpaïama	Juil à sept (matin, soir, nuit)		10 000
		OCÉAN		
36	Clione	Déc à fév (toute la journée)		1 000
37	Méduse	Août (toute la journée)		100
38	Hippocampe	Avr à nov (toute la journée)	Mai à sept (midi)	1 100
39	Poiss. clown	Avr à sept (toute la journée)	Mai à août (midi)	650
40	Poiss. scorpion	Avr à nov (toute la journée)	Mai à sept (midi)	400
41	Poisson lune	Juil à sept (toute la journée)	Août (toute la journée)	240
42	Chinchard	Toute l'année (toute la journée)		150
43	Scarus	Mars à nov (toute la journée)		5 000
44	Bar commun	Toute l'année (toute la journée)		160
45	Vivaneau	Toute l'année (toute la journée)	Avr à juil (toute la journée)	3 000
46	Limande	Oct à avr (toute la journée)		300
47	Cardeau	Toute l'année (toute la journée)	Déc à fév (toute la journée)	800
48	Calmar	Déc à août (toute la journée)	Fév à juin (nuit)	400
49	Poulpe	Sept à janv, mars à juil (toute la journée)	Oct à déc, avr à juin (matin, midi, soir)	500
50	Poiss. lanterne	Nov à mars (matin, soir, nuit)		2 500
51	Thon	Nov à mars (toute la journée)		7 000
52	Marlin bleu	Juil à sept (toute la journée)		10 000
53	Lune de mer	Avr à sept (matin, midi, soir)		4 000
54	Requin marteau	Juin à sept (toute la journée)		8 000
55	Requin	Juin à sept (matin, soir, nuit)		15 000
56	Cœlacanthe	Toute l'année (quand il pleut, matin, soir, nuit)		15 000

En bleu, les poissons rares

JARDINEZ DANS LA JOIE

Muni d'une pelle et d'une hache, vous allez pouvoir façonner votre propre jardin en plantant arbres fruitiers et fleurs. Voici donc un coup de pouce – vert – pour récolter le maximum de vos plantations.

RESPECTEZ LES RÈGLES

Cette petite série de conseils vous permettra d'obtenir un village qui pourra être qualifié de parfait.
Ce sont des règles qu'il vous faudra respecter si vous désirez remporter l'arrosoir en or. Après, chacun est parfaitement libre de gérer son village comme il l'entend. D'autant plus que les villages qui offrent un aspect de dépotoir permettent parfois de collecter certains insectes plus facilement, ceux-ci étant attirés par la saleté.

- Espacez vos arbres de sorte que vous puissiez toujours passer entre eux.
- Répartissez-les dans tout le village. Évitez de créer des zones de densité trop différentes, comme une grande forêt avec de larges clairières.
- Arrangez-vous pour planter des fleurs un peu partout dans le village.
- Ramassez vos mauvaises herbes.
- Veillez à récupérer les détritus susceptibles d'être abandonnés sur le sol.
- Ne laissez pas traîner d'objet par terre.
- Assurez-vous que votre village possède bien huit habitants.

LES ARBRES FRUITIERS

Au départ, vous ne posséderez qu'une seule sorte de fruit chez vous. Il vous faudra aller chez vos voisins pour récupérer ceux qui vous manquent. Pour planter, choisissez un endroit qui ne bloquera pas le passage et creusez un trou avec votre pelle. Ensuite, allez dans l'inventaire et choisissez le fruit à planter puis l'option « enterrer ». C'est fait, le fruit est planté. Maintenant il va falloir faire très attention de ne pas marcher ou courir à proximité de la jeune pousse pendant une journée, sinon elle ne survivra pas. L'arbre va mettre quelques jours à pousser et, si tout se passe bien, il produira les fruits que vous avez plantés.

LE COCOTIER

Il n'est pas impensable que vous trouviez un jour une noix de coco sur la plage. Pour la planter et la voir donner des fruits, choisissez un endroit proche de la mer mais pas dans le sable. Une fois plantée, ne vous amusez pas à faire du sport dessus et attendez le lendemain pour voir son état. Si elle est rabougrie, arrosez-la.

LA PELLE EN OR

Indispensable pour pouvoir faire pousser l'arbre à clochette, la pelle en or n'est pas très difficile à obtenir. Il faut juste posséder deux pelles. À l'aide de la première, creusez un trou et enterrez la seconde. Revenez le lendemain pour la déterrer. Elle se sera transformée en or.

L'ARROSOIR EN OR

Pour le gagner, il vous faut mériter le statut de village parfait quinze jours de suite. Allez parler à Opélie chaque jour pour vérifier que vous possédez bien ce statut. N'oubliez pas d'arroser régulièrement les fleurs fanées. Si vous avez planté vos arbres de manière harmonieuse, alors à vous l'arrosoir en or qui vous permet de cultiver des fleurs... en or.

LA HACHE EN OR

Incassable, elle s'obtient en donnant à Pascal (voir partie sur les visiteurs) le pétoncle rare. Elle ne semble pas avoir d'autre propriété que celle d'être inusable. Mais elle se révèle très utile lorsque vous devez couper beaucoup d'arbres pour arranger votre village.

L'ARBRE À CLOCHETTES

Cet arbre magique et magnifique ne produira des clochettes qu'une seule fois dans sa vie. Pour pouvoir en faire pousser un il faut :

- posséder la pelle en or
- des clochettes

La technique de plantation est aussi simple que celle utilisée pour les arbres fruitiers. Choisissez un emplacement, de préférence un endroit où vous ne risquez pas, en passant, d'écraser la pousse par inadvertance. Puis, enterrez vos clochettes. La règle semble être la suivante : l'arbre vous donne trois fois plus de clochettes que le montant enterré. Commencez donc par une somme modeste (3 000 clochettes) et utilisez l'excédent pour planter le prochain arbre. Un certain Benjamin de Kladevil aurait ainsi réussi à

récolter 900 000 clochettes. De quoi rembourser un emprunt sans trop d'efforts et en un temps record !!! N'oubliez pas, une fois les clochettes plantées d'éviter soigneusement le lopin de terre où vous les avez semées. Retirez les mauvaises herbes qui se trouveraient éventuellement à proximité de l'arbre. Évitez d'ouvrir vos portes en wi-fi, un maladroit pourrait venir piétiner l'arbre tant convoité.

LES FLEURS HYBRIDES

Chaque matin, vers six heures, plusieurs fleurs sauvages poussent dans votre village. Si vous voulez vous constituer un jardin à moindre coût, vous pouvez donc les cueillir et les placer où bon vous semble. Pour obtenir des fleurs hybrides, il vous suffit de planter deux spécimens de fleurs l'une à côté de l'autre ou en diagonale.
Voici un tableau récapitulatif des différentes variétés de fleurs que vous pouvez ainsi récolter.

FLEUR	OBTENUE	PRIX DE REVENTE
Rose rouge	Chez Nook	40
Rose jaune	Chez Nook	40
Rose blanche	Chez Nook	40
Rose rose	En croisant 1 rose rouge et 1 blanche	80
Rose orange	En croisant 1 rose rouge et 1 jaune	80
Rose violette	En croisant 2 roses blanches ou noires et 1 violette	240
Rose noire	En croisant 2 roses rouges ou blanches et 1 violette	450
Rose bleue	En croisant 1 rose noire et 1 violette	2 500
Rose or	En arrosant 1 rose noire fanée avec l'arrosoir en or	2 500
Tulipe rouge	Chez Nook	40
Tulipe jaune	Chez Nook	40
Tulipe blanche	Chez Nook	40
Tulipe rose	En croisant 1 tulipe rouge et 1 blanche	80
Tulipe violette	En croisant 1 tulipe rouge et 1 jaune	80
Tulipe noire	En croisant 2 tulipes rouges et 2 jaunes	240
Pensée rouge	Chez Nook	40
Pensée jaune	Chez Nook	40
Pensée blanche	Chez Nook	40
Pensée violette	En croisant 2 pensées rouges	80
Pensée orange	En croisant 1 pensée rouge et 1 jaune	80
Pensée bleue	En croisant 2 pensées blanches	240
Cosmos rouge	Chez Nook	40
Cosmos jaune	Chez Nook	40
Cosmos blanc	Chez Nook	40
Cosmos orange	En croisant 1 cosmos rouge et 1 jaune	80
Cosmos rose	En croisant 1 cosmos rouge et 1 blanc	80
Cosmos noir	En croisant 2 cosmos rouges	240

MICROCOSMOS

Comme les poissons, les insectes se stockent au musée ou chez vous. Ils peuvent aussi se revendre – parfois une fortune ! – chez Nook. Les trouver et les attraper est pourtant un peu plus difficile car ils peuvent être n'importe où. Il existe des techniques qui permettent d'en faire apparaître certains.

DÉBUSQUEZ LES INSECTES

Ces petites bêtes se nichent un peu partout. Sous les pierres, sur les fleurs, dans l'air, sur les arbres, près des mares, sur les détritus qui pourraient traîner… Voici quelques astuces pour les récupérer.

SUR LES FLEURS

Observez bien les parterres floraux que vous avez plantés dans votre village. Certains insectes se voient facilement, d'autres ne sortent que si vous marchez sur les fleurs.

SUR LES ARBRES

En passant près d'un arbre, faites-le bouger légèrement. Cela suffit parfois à faire sortir une abeille naine. D'autres insectes grimpent sur les arbres, regardez bien sur les troncs. Si vous en voyez un dessus, donnez un bon coup de filet pour l'attraper. Les plus difficiles à récupérer sont les abeilles. Il faut secouer l'arbre. Parfois un nid tombe. Pour éviter les piqûres, le mieux est de porter un casque intégral (casque de course). Ensuite, il faut rapidement se munir du filet pour les attraper. Le timing doit être précis. Les abeilles se revendent très cher chez Nook.

SOUS LES PIERRES

Parfois, en tapant sur une pierre à l'aide de votre pelle, vous pourrez en faire sortir un insecte. Munissez-vous rapidement du filet et suivez l'insecte pour le capturer.

SOUS LA TERRE

Soyez attentif aux bruits qui vous entourent. Il se peut qu'un insecte se cache sous terre. À l'aide de la pelle, creusez autour de vous jusqu'à ce que vous fassiez sortir la bestiole. Et, suivant le principe décrit plus haut, partez à sa poursuite muni de votre filet.

À PROXIMITÉ DES DÉTRITUS

Vous possédez un navet pourri ? Vous avez posé au sol une vieille godasse, un pneu ou un vieux bidon ? Ce serait le moment de regarder si des mouches ou des cafards ne s'attardent pas autour de vos déchets. Attention, ne les laissez pas trop traîner, les habitants n'aiment pas ça.

PRÈS DE LA LUMIÈRE

Dès la tombée de la nuit, notamment en été, promenez-vous près des sources d'éclairage de votre village. Vous pouvez ainsi partir à la chasse des insectes attirés de la sorte.

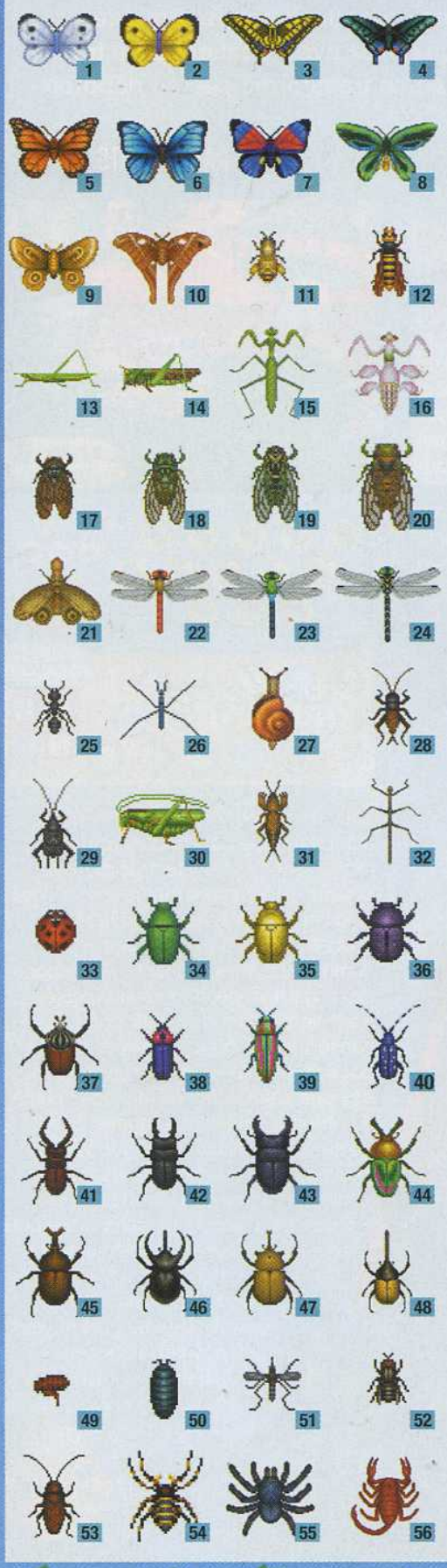
PRÈS DES POINTS D'EAU

Là aussi, vous trouverez votre bonheur. À la nuit tombée, vous pourrez même y dégoter des lucioles. Explorez donc sans relâche tous les coins et recoins de votre village, vous en serez récompensé à un moment ou à un autre.

LE FILET EN OR

Ce filet s'obtient de la même manière que la canne à pêche : en capturant toutes les sortes d'insectes existant dans le jeu. C'est un travail de longue haleine, mais qui en vaut la peine. Le filet en or étant plus large, vous augmentez donc vos chances de récupérer les insectes convoités.

LISTE DES INSECTES



	INSECTE	LIEU	DISPONIBLE	PÉRIODE FASTE	PRIX
1	Papillon comm.	Près des fleurs	Mars à sept (matin, midi)	Avr à juin (midi)	90
2	Brocatelle d'or	Près des fleurs	Mars à sept (matin, midi)	Avr à juin (midi)	90
3	Machaon	Près des fleurs	Mars à sept (matin, midi)	Mai à juin (midi)	160
4	Papillon paon	Près des fleurs bleues, violettes et noires	Mars à sept (matin, midi)	Mai à juin (midi)	220
5	Monarque	Près des fleurs	Sept à nov (midi)		140
6	Empereur	Près des fleurs	Juin à sept (midi)		2 500
7	Agrias	Près des fleurs	Juin à sept (midi)		3 000
8	Ornithoptère	Près des fleurs	Juin à sept (midi)		3 000
9	Cécropia	Près des lumières	Mai à sept (nuit)	Juin à août (nuit)	60
10	Saturnide	Sur les arbres	Juin à sept (nuit)		1 200
11	Abeille naine	Près des fleurs	Mars à août (midi)	Mars à juin (midi)	100
12	Abeille	Dans les arbres	Toute l'année (matin, nuit)		4500
13	Criquet	Herbe	Août à nov (midi)	Sept à oct (midi)	200
14	Criquet migrant	Herbe	Sept à nov (midi)	Sept à oct (midi)	600
15	Mante religieuse	Sur les fleurs	Août à nov (midi)	Sept à nov (midi)	430
16	Mante orchidée	Sur les fleurs	Août à nov (midi)	Sept à nov (midi)	2 400
17	Cercope	Sur les arbres	Juil à août (midi)		200
18	Cigale	Sur les arbres	Juil à Août (midi)		300
19	Cicadelle	Sur les arbres	Juil à août (midi)		400
20	Criquet du soir	Sur les arbres	Juil à août (matin, soir)		550
21	Lanternaria	Sur les arbres	Juin à sept (soir, nuit)		1 800
22	Demoiselle	Dans l'air	Sept à oct (soir)		80
23	Caloptéryx	Dans l'air	Juin à août (midi)	Juin (midi)	200
24	Cordulégastre	Dans l'air	Juil à août (midi)		4 500
25	Fourmi	Au sol	Toute l'année (matin, nuit)		80
26	Patineur	Mares et bassins	Juin à sept (midi)		130
27	Escargot	Sur les fleurs	Avr à sept (toute la journée)		250
28	Grillon des prés	Herbe	Sept à nov (soir, nuit)	Sept à oct (soir, nuit)	130
29	Grillon du midi	Herbe	Sept à oct (soir, nuit)		430
30	Sauterelle	Herbe	Juil à sept (midi)	Sept (midi)	160
31	Taupe grillon	Sous terre	Nov à mai (matin, nuit)		280
32	Phasme	Sur les arbres	Juil à nov (matin, midi)		600
33	Coccinelle	Sur les fleurs	Mars à juin, oct (midi)	Mars à mai (midi)	200
34	Nitidule	Sur les arbres	Juil à sept (matin, nuit)	Juill à août (nuit)	100
35	Scarabée	Sur les arbres	Juil à août (nuit)		6 000
36	Bousier	Près des boules de neige	Déc à fév (soir, nuit)		800
37	Scarabée Goliath	Sur les cocotiers	Juin à août (nuit)		6 000
38	Luciole	Proximité bassin et mares	Juin (nuit)		300
39	Bupreste	Sur les arbres	Juil à août (midi)		2 400
40	Longicorne	Sur les arbres	Juin à août (midi)		260
41	Lucane	Sur les arbres	Juil à août (matin, nuit)	Juil à août (nuit)	2 000
42	Copris	Sur les arbres	Juin à août (nuit)	Juil à août (nuit)	2 000
43	Hanneton foulon	Sur les arbres	Juil à août (nuit)		10000
44	Copris irisé	Sur les arbres	Juin à sept (nuit)		10000
45	Hanneton	Sur les arbres	Juil à août (nuit)		1 300
46	Scarabée Atlas	Sur les cocotiers	Juil à août (nuit)		8 000
47	Scarab. éléphant	Sur les cocotiers	Juil à août (nuit)		8 000
48	Scarab. Hercule	Sur les cocotiers	Juil à août (nuit)		12 000
49	Puce	Sur les voisins	Mars à nov (matin, nuit)		70
50	Cloporte	Sous les pierres	Toute l'année (matin, nuit)		250
51	Moustique	Dans l'air	Juin à sept (soir, nuit)	Juin à août (soir, nuit)	130
52	Mouche	Rafflesia, navets pourris, détritus	Toute l'année (matin, nuit)		60
53	Cafard	Sur les arbres, détritus	Toute l'année (matin, nuit)		5
54	Araignée	Dans les arbres	Mars à nov (matin, nuit)		300
55	Tarentule	Au sol	Juin à août (nuit)		8 000
56	Scorpion	Au sol	Juil à sept (nuit)		8 000

En bleu, les insectes rares

VOTRE MAISON ET VOUS

Vous venez d'emménager dans votre maison. C'est le début de la grande aventure. Entre les remboursements et l'agencement de votre petit nid douillet, vous allez avoir beaucoup de travail. Voici quelques principes de base à retenir pour que votre logis ne se transforme pas en dépotoir.

LES AGRANDISSEMENTS

Votre maison est très petite au départ. Il vous faudra rembourser Nook rapidement afin de vous agrandir et pouvoir disposer à votre guise les objets que vous récupérerez. Le tableau indique, pour chaque extension, le nombre de clochettes à rembourser à Nook avant d'obtenir l'agrandissement suivant.

EXTENSION	REMBOURSEMENT
Rez-de-chaussée + chambre	19 800
1ère extension	120 000
2e extension	298 000
3e extension (pièce à l'étage)	598 000
2e pièce	728 000
3e pièce	848 000
4e pièce	948 000

PEIGNEZ VOTRE TOIT

À partir de la première extension, Nook vous demande de quelle couleur vous souhaiteriez peindre votre toit. Ce geste « gracieux » est compris dans le prix de l'extension. Vous pouvez changer la couleur du toit en allant ensuite chez Nook acheter la peinture du jour.

LES RANGEMENTS

Indispensables. Acheter une armoire, une commode ou n'importe quel autre rangement s'avère vite crucial. Vous pouvez évidemment tout revendre chez Nook et, le cas échéant, racheter un objet en passant par sa liste de commande. Mais sachant que l'espace de rangement peut contenir 90 objets, il est de bon ton d'investir et de conserver vos objets préférés pour pouvoir ensuite les disposer chez vous dès que vous aurez de la place. Inutile de prendre plusieurs armoires. Quel qu'en soit le nombre, lorsque vous en ouvrez une, vous trouvez les mêmes objets. Rien ne vous empêche, en revanche, d'utiliser un colocataire pour profiter d'espaces supplémentaires. Si vous jouez seul sur votre carte de jeu, créez deux colocataires. Ainsi vous serez trois et vous disposerez alors de 270 emplacements. Pratique non ?

LES OBJETS QUI AUGMENTENT LA CHANCE

Certains objets ne possèdent pas de propriété *feng shui* mais vous permettent aussi d'augmenter votre chance. Cette dernière n'étant pas quantifiable, vous ne disposez ni de jauge, ni de points pour l'évaluer. Parmi ces objets, certains font partie de la collection Nintendo (Airwing, épée Excalibur,), d'autres sont plus spécifiques à *Animal Crossing Wild World*. C'est le cas, par exemple, des portraits de vos voisins, ou des statues de chat. Bref, avant de faire le grand ménage chez vous et de tout revendre, étudiez bien les objets, leurs couleurs et leurs formes, peut-être qu'il s'agit d'objets bonus !

LE *FENG-SHUI*

En suivant les règles simplifiées de cette philosophie d'harmonisation d'intérieur (les énergies circuleraient mieux selon la manière dont vous placez vos objets chez vous), vous augmenterez vos chances d'être bien noté par L'Académie des Joyeux Décorateurs. Vous aurez aussi plus de chance d'obtenir un objet rare de vos voisins ou en faisant les autres activités qu'implique une partie d'*Animal Crossing*. La règle est simple : disposez les objets jaunes à gauche (ouest), rouges à droite (est), verts en bas (sud). Au fur et à mesure que votre maison s'agrandit, une bande neutre se créera au milieu de la pièce, dans laquelle vous pourrez mettre ce que vous voulez. Les deux premières lignes du rez-de-chaussée au sud vous permettent par exemple de poser indifféremment des objets verts ou de la couleur correspondant à l'orientation (ouest ou est). Tous les objets ne donnent pas de bonus *feng shui*, mais fiez-vous à la couleur de votre mobilier pour le placer.

L'ACADÉMIE DES JOYEUX DÉCORATEURS

Ils débarquent à l'improviste chez vous (toujours quand vous êtes absent) et scrutent votre intérieur. Vous recevez ensuite une lettre avec une notation (parfois sévère). Les membres de cette académie sont mystérieux, mais vous ferez tout pour leur plaire. Il y a des récompenses à la clé ! Voici donc quelques conseils et un tableau (page suivante) pour mieux comprendre la répartition des points qu'ils vous octroient en examinant la composition de votre intérieur.

ATTENTION AU MÉLANGE DES GENRES

Plutôt conservateurs, les membres de l'AJD apprécient une certaine unité de décor. Ils n'aiment donc pas beaucoup voir des objets de thèmes différents dans la même pièce. Ils peuvent vous enlever jusqu'à 4 000 points par item qu'ils ne trouveront pas à sa place. Un jugement implacable dont se plaignent souvent les habitants de votre village ! Mais que faire ?

ORIENTEZ VOS OBJETS CORRECTEMENT

Faites preuve de bon sens lorsque vous posez certains objets. Une télé ne se place pas l'écran face au mur, et on doit pouvoir s'asseoir sur un canapé. Faites en sorte également de pouvoir toujours circuler dans votre maison sans que celle-ci soit un labyrinthe. Si elle est petite, ne l'encombrez pas.

MONTREZ VOS OBJETS RARES

Tous conservateurs qu'ils soient, les membres de l'AJD ont les yeux qui s'illuminent lorsque vous avez chez vous des objets rares. N'hésitez donc pas à les exposer, cela pourrait compenser vos fautes de goût, si vous avez un penchant pour mélanger les séries d'objets.

NE LAISSEZ PAS TRAÎNER VOS OBJETS

Rien n'exaspère plus les membres de l'AJD que le désordre. Ne laissez pas traîner d'objets sur le sol, vous perdriez des points inutilement. Rangez-les dans vos armoires.

LES CAFARDS

Ces affreuses petites bêtes commencent à montrer le bout de leur nez si vous ne jouez pas pendant un long moment. Il faudra alors les éradiquer en les écrasant. Pas de panique, car contrairement à la vraie vie, en écrasant un cafard, vous ne courez pas le risque d'en voir apparaître des dizaines d'autres. Ouf ! Vous pouvez donc y aller franco sans danger.

TABLEAU DES POINTS

Vous trouverez dans ce tableau un récapitulatif de distribution des points de l'AJD.

OBJET	OÙ LE TROUVER ?	Points AJD
Accessoire	Chez les sœurs Doigts de fées	3
Poissons	En pêchant	3
Trophée insecte	Gagner l'insectosafari	800
Vêtement	Chez les sœurs Doigts de fées	3
Motif personnel	Chez les sœurs Doigts de fées	3
Meuble téléchargé	Au téléphone	210
Trophée de pêche	Gagner le tournoi de pêche	800
Trophée plante	Gagner le concours floral	800
Fleurs	Ramassée, cultivée ou achetée	800
Motif de Carla	Chez Carla	3
Objets de groupe A, B, C	Chez Tom Nook	51
Cadeau de Gulliver	En extérieur	412
Gyroïdes	Déterrés en extérieur	828
Chapeau	Chez les sœurs Doigts de fées	3
Modèle de maison	Récompense de l'AJD	1 111
Insecte ou araignée	En extérieur	3
Don du Chaton Perdu	En le ramenant dans sa ville	1 280
Fossile adorable	Fossile estimé par Thibou	1 000
Don d'un voisin	Objet offert par un voisin	1 000
Fossile normal	Fossile estimé par Thibou	300
Don de Pascal	Objet reçu par Pascal	1 543
Photo	Donné par un voisin	3 200
De Vinci de Rounard	Disponible chez Rounard	151
Objets de Rounard	Chez Rounard	412
Don de Sarah	Chez Sarah	3
Récompense économie	À la poste	912
Objet de saison	Chez Tom Nook	151
Coquillage	En bord de mer	3
Don de Yétiti	Faire un bonhomme de neige	888
Meuble Spécial	Gagné pendant la fête du Chêne	412
Don spécial	Événement musical ou en effectuant certaines tâches	1 111
Objet en vitrine	Chez Tom Nook	151
Modèle de magasin	Obtenu en achetant beaucoup d'objets chez Tom Nook	1 111
Meuble échangé	Avec un visiteur spécial	325
Ombrelle	Chez les sœurs Doits de Fées	3
Série de meubles complète	Chez Tom Nook, échanges	48 000
Papier peint et sol correspondant	Chez Tom Nook, échanges	10 000
Papier peint ou sol correspondant à une série	Chez Tom Nook, échanges	4 800
Ameublement complet d'une série	Chez Tom Nook, échanges	16 000
Ameublement complet de série différente	Chez Tom Nook, échanges	4 800
Meuble à thème	Chez Tom Nook, échanges	15 000 + (nombre de meubles x 7 000)
Collection complète de meubles	Chez Tom Nook, échanges	3 000 x (nombre de meuble)

VOS AMIS VISITEURS

Toute une galerie de personnages peut vous rendre visite. Certains vous permettent d'obtenir des objets spéciaux, d'autres viennent juste pour le plaisir. Dans tous les cas, il se passe toujours quelque chose avec eux. Présentation et horaires de visite ; cela peut s'avérer fort utile...

KÉKÉ

Présence : tous les samedis, de 19 h 30 à minuit.
Lieu : au perchoir.

Chaque samedi, rendez-vous au perchoir pour parler à Kéké. Vous pouvez lui demander un titre en particulier (voir la liste ci-contre) ou le laisser chanter ce qu'il veut. En vous promenant chez vos voisins, vous pouvez aussi écouter certains morceaux que Kéké joue le samedi soir. Il ne joue qu'un morceau que vous récupérerez ensuite sous forme d'objet à intégrer dans votre lecteur de musique. Pour obtenir sa photo, il faut lui fournir la guitare country.

LES MORCEAUX DE KÉKÉ

Agent Kéké	Virelai Kéké	Kéké balalaïka
Ukulélé Kéké	Folk Kéké	Swing de Kéké
Kéké café	Fusion Kéké	Tango de Kéké
Tovaritch Kéké	Gumbo Kéké	Technopop Kéké
Dj Kéké	Jazz de Kéké	Valse de Kéké
Vie de forêt	Complainte Kéké	Far West Kéké
Kéké route 66	Romance Kéké	Kéké King
Je vous aime	Berceuse de Kéké	Kéké le verni
Kéké l'Empereur	Mambo de Kéké	Chant marin
Aria de Kéké	Kéké marathon	Chant montagnard
Ballade de Kéké	Marche de Kéké	M. Kéké
Kéké blues	Kéké métal	Chez moi
Bossa de Kéké	Ragtime Kéké	Napolitaine
Calypso de Kéké	Rally Kéké	Moi et juste moi
Cheb Kéké	Reggae de Kéké	Réfléchir
Chorale de Kéké	Rock Kéké	Bouge avec Kéké
El condor Kéké	Rockabilly Kéké	Señor Kéké
Country Kéké	Ali Farka Kéké	Kéké soul
Kéké R&B	Salsa de Kéké	La pente
Drum&bass Kéké	Samba de Kéké	Kéké à la plage
Requiem de Kéké	Ska Kéké	Le Kéké Funk
Kéké Dixie	Rengaine de Kéké	Limite
Étude de Kéké	Soul de Kéké	N jours plus tôt

ROUNARD

Présence : aléatoirement entre lundi et vendredi, pendant 24 heures.
Lieu : devant la mairie.

Pour rentrer dans la tente de ce renard, il faut montrer patte blanche et lui donner un mot de passe. Celui-ci s'obtient en parlant avec l'un des villageois. En parlant avec Lionel, vous pourrez définir le jour de son passage dans votre village. Chez Rounard, vous obtiendrez des objets rares ainsi que des tableaux. Attention, certains sont des faux. Alors, faites-les expertiser chez Thibou. Voici la liste des objets disponibles chez ce vendeur ambulant.

LES OBJETS DE ROUNARD

OBJET	PRIX	OBJET	PRIX	OBJET	PRIX	OBJET	PRIX
Machine Extra	900	● Van Gogh	490	● Cézanne	490	Timpano	525
● Rembrandt	490	Totem rainette	350	Pothos	325	Tourne-disque	645
Lit bébé	725	Commode verte	580	● Vermeer	490	● Goya	490
Piscine jardin	247	Armoire verte	575	Raton laveur	500	Puits	675
Panneau basket	530	Hi-fi stéréo	687	Chaise ranch	350	Katana blanc	9200
Katana noir	3000	Lit d'Hôpital	900	Commode ranch	680	Cavalier blanc	700
Cavalier noir	700	Gong	447	● Klimt	490	Tour blanche	700
Tour noire	700	Lit enfant	525	Coin rouge	1700	Télé 16/9	550
Lit bleu	525	Horloge enfant	370	Lit royal	780	● Delacroix	490
Table bleue	450	Tondeuse à gazon	690	Chaise royale	525		
Lit rotin	550	Chat fétiche	425	Buffet robot	600		
Chaise rotin	400	Armoire cœur	560	Lampe robot	400		
Chaise chalet	425	Guéridon cœur	450	Fusée	600		
Commode chalet	540	● Renoir	490	Porte-selle	545		
● Seurat	490	Chat N Fétiche	425	Barrière travaux	300		
Coiffeuse rustique	640	Maman panda	120	● Sharaku	490		
Armoire rustique	640	Commode labo	570	Sansevieria	300		
Mannequin	840	Manège	160	● Velásquez	490		
● Millet	490	Table moderne	475	Navette spatiale	695		
● Degas	490	Armoire moderne	640	Alien	360		
Jeu d'eau	450	● Botticelli	490	Rouleau à vapeur	1125		
Chaîne stéréo dé	537	● Manet	490	● Toulouse-Lautrec	490		
Lit teck	575	● Mucha	490	Super WC	495		
● De Vinci	490	Colonne Panthéon	900	Table de jeux	620		

● signale les tableaux

LIONEL

Présence : tous les samedis, de 6 h à 18 h.
Lieu : devant votre maison.

Lionel est un sacré baratineur. La première fois où vous lui parlerez, il ne vous lâchera pas tant que vous n'aurez pas souscrit une assurance à 3 000 clochettes. Le jour de sa visite, si vous vous faites piquer par un insecte ou achetez un faux tableau à Rounard, il vous dédommagera d'une somme symbolique et ridicule. Mais, en lui parlant, vous pouvez aussi définir le jour où vous voulez que Rounard vienne planter sa tente devant la mairie.

ANTOINE

Présence : aléatoirement, du lundi au vendredi, entre 9 h et 17 h.
Lieu : dans le ciel.

Antoine livre le courrier. S'il passe au-dessus de votre tête, vous pourriez essayer de lui lancer un caillou avec votre lance-pierres, juste histoire de voir s'il ne laisse pas tomber un petit quelque chose sur le sol.

CORNIMER

Présence : deuxième semaine d'octobre, pendant la fête du Chêne. Il reste 24 heures.
Lieu : devant la mairie.

Il ressemble vaguement au maire mais, comme il porte un masque de gland, on ne saurait dire si c'est le maire qui s'est déguisé pour l'occasion ou s'il s'agit d'un personnage mystérieux. Étrangement, ils ont la même voix. Cornimer vous donnera des objets en échange de glands. Mais attention, donnez-lui en un pourri et il vous prendra tous vos glands sans vous donner d'objets. Voici le genre de cadeau qu'il est susceptible de vous offrir.

OBJET	PRIX
Lit champi	3 000
Buffet champi	2 450
Chaise champi	1 900
Commode champi	2 450
Table bleu champi	2 200
Lampe champi	2 400
Porte manteau champi	2 400
Tabouret champi	2 500
Table champi	2 500
Télé champi	2 500

PASCAL

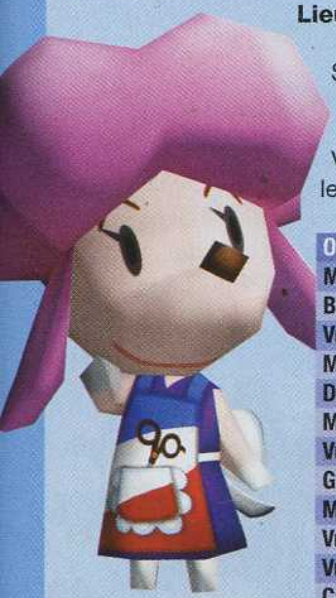
Présence : aléatoirement, du lundi au vendredi, entre 6 h et 12 h.
Lieu : sur la plage.

Pascal est un personnage à fourrure qu'il est intéressant de connaître, si vous voulez collectionner des objets sur le thème des pirates. Ils sont détaillés dans le tableau ci-dessous.

OBJET	PRIX
Ancre	475
Tonneau	200
Roue	280
Tonnelet	200
Photo de Pascal	-
Pont de navire	1 000
Mur front de mer	1 000
Canon bateau	455
Boussole bateau	400

SARAH

Présence : aléatoirement, du lundi au vendredi, entre 6 h et 12 h.
Lieu : dans le village.



Sarah est une styliste qui ne passe qu'une fois dans la semaine. En l'aidant dans sa tâche, vous obtiendrez d'elle un mur ou un papier peint rare. Vous en trouverez la liste ci-contre. Donnez-lui le turban pour obtenir le siège de massage.

OBJET	PRIX
Mur ancien	2 300
Bâche bleue	1 400
Vue désert	2 250
Mur d'usine	1 875
Décor lunaire	1 900
Mur studio	1 600
Vue prairie	2 000
Gymnase	2 250
Mur de cave	1 875
Vue tropique	2 300
Vue Far West	1 500
Carrelage ancien	2 400

OBJET	PRIX
Tapis de ring	2 500
Route barrée	1 625
Sol en ciment	1 800
Sol pâquerettes	1 800
Sol lunaire	2 000
Sol studio	1 800
Désert	1 800
Sable	1 700
Sol de cave	2 125
Sol tropical	2 050
Désert Far West	1 700

GULLIVER

Présence : aléatoirement, du lundi au vendredi, entre 6 h et 12 h.
Lieu : dans le ciel.

Gulliver voyage dans sa soucoupe volante. Tirez-lui dessus avec le lance-pierres pour le faire descendre. En lui parlant, il vous confiera alors une grande tâche : récupérer les morceaux du vaisseau que vous avez explosé ! Des débris peuvent être trouvés dans le sol. Remettez-les lui, il vous offrira un objet avant de repartir.

OBJET	PRIX
Arc de triomphe	2 300
Boîte chocolat	680
Boussole bateau	320
Manekin Pis	1 300
Série matriochka	980
Merlion	2 300
Petite sirène	1 900

OBJET	PRIX
Statue Moai	1 900
Bouche de vérité	1 900
Pagode	1 280
Armure	1 850
Tour de Pise	2 300
Masque tribal	1 100

LE CHATON PERDU

Présence : aléatoirement, entre lundi et dimanche. Il faut avoir visité un autre village.
Lieu : dans le village.

Si vous le rencontrez, il vous dira de quel village il est. Il faudra alors contacter le joueur en question et le ramener chez lui pour obtenir un des cadeaux suivant.

OBJET	PRIX
Télé pomme	400
Photo de Cathou et Cathie	-
Table nénuphar	400
Téléphone cœur	2 600

OBJET	PRIX
Boîte à musique	1 050
Papa ours	550
Papa panda	120
Portrait	50

CLARA

Présence : aléatoirement entre lundi et vendredi. Reste 24 heures.
Lieu : en général, devant la mairie où elle gare sa voiture.

Une vraie *fashion victime,* cette Carla. Un peu hautaine, ne vous formalisez pas de sa façon de parler. Elle vous fait passer un petit questionnaire sur la mode qui vous permet de gagner un motif de T-shirt. Il faut lui parler plusieurs fois pour obtenir d'elle un modèle spécial.

OBJET	PRIX
T-shirt barbier	1 600
T-shirt papillon	1 800
T-shirt bombyx	1 700
T-shirt agrume	1 600
T-shirt sympa	1 600
T-shirt corail	1 550
Polo vache	1 600
T-shirt croisé	1 550
T-shirt diabolik	1 700
T-shirt flan	1 600
Polo girafe	1 550
T-shirt raisin	1 600
T-shirt herbe	1 450
Haut de Carla	1 550
T-shirt funky	1 600
T-shirt hot dog	1 500
T-shirt kiwi	1 600
T-shirt coxinel	1 350
T-shirt melon	1 600
Mille raies O	1 250
T-shirt sandwich	1 600
T-shirt neige	1 700
T-shirt splendid	1 550
T-shirt fraise	1 600
Polo tigre	1 600
T-shirt métal	1 600
T-shirt pastèque	1 600
Polo zèbre	1 600

PORCELLA

Présence : tous les dimanches, de 6 h à 12 h.
Lieu : dans le village.

La vendeuse de navet ne passe qu'une fois par semaine. Soyez présent si vous comptez en faire pousser. Achetez le navet rouge, qui se plante. Étudiez son cours chez vous ou chez vos voisins joueurs pour savoir quel meilleur prix en tirer. Les navets pourrissent au bout d'une semaine. Ils peuvent alors éventuellement servir à attirer des insectes divers si vous les posez sur le sol.

DR CIBOULOT

Présence : aléatoirement, du lundi au vendredi, de 6 h à 12 h.
Lieu : dans le village.

Le Docteur Ciboulot vous apprendra des « emotes », ce qui vous permettra d'exprimer des sentiments autrement qu'en parlant aux habitants de votre village. C'est un petit bonus en quelque sorte.

ASTRID

Présence : aléatoirement, entre lundi et vendredi. Arrive à 6 heures et reste 24 heures.
Lieu : devant la mairie.

La diseuse de bonne aventure vous prédira absolument tout pour le modique prix de 100 clochettes… ou 10 000 ! Il paraîtrait que ses consultations portent bonheur. C'est sûrement vrai… si vous y croyez !

YÉTITI

Présence : Poussez les boules de neige pour le créer. Du 25 décembre à la mi-février.
Lieu : à l'endroit où vous le concevez

Il vous faut réunir deux boules de neige. Une grosse pour le corps, l'autre plus petite pour la tête. Lorsque vous parvenez à créer un bonhomme de neige, il prend vie et vous offre un cadeau. Pendant sa période de présence, faites un bonhomme chaque jour pour gagner objets rares et clochettes. À ce propos, savez-vous pourquoi les objets Yétiti rapportent toujours 8 888 clochettes chez Nook ? Parce que le 8 ressemble à un bonhomme de neige tout simplement !

OBJET	PRIX À LA REVENTE CHEZ NOOK
Lit Yétiti	8 888
Chaise Yétiti	8 888
Horloge Yétiti	8 888
Commode Yétiti	8 888
Frigo Yétiti	8 888
Lampe Yétiti	8 888
Canapé Yétiti	8 888
Table Yétiti	8 888
Télé Yétiti	8 888
Mur Yétiti	8 888
Armoire Yétiti	8 888

MORSICUS

Présence : aléatoirement, du lundi au vendredi, entre 6 h et 12 h.
Lieu : dans le village.

Morsicus est – comme son nom l'indique – un morse. Comme il a toujours faim, il est conseillé de lui offrir de quoi manger. En récompense, il vous offrira un motif que vous pourrez placer sur le sol ou vous en servir pour vos T-shirts et chapeaux. Étant donné que vous pouvez vous-même créer vos motifs, l'intérêt de rencontrer Morsicus est ailleurs. Le tableau ci-dessus indique ce qu'il faut lui donner pour pouvoir récupérer des objets importants.

PERSONNAGE	OBJET DÉSIRÉ	OBJET DONNÉ
Porcella	Aucun	Navet rouge (achetez-lui)
Morsicus	Navet rouge	Turban, guitare country
Kéké	Guitare country	Photo de Kéké
Sarah	Turban	Siège de massage, vase rouge
Tortimer	Siège de massage	Pétoncle rare
Rounard	Vase rouge	Coffre fort
Pascal	Pétoncle rare	Photo de Pascal, hache en or
Tom Nook	Coffre fort	Photo de Tom Nook

DIVERS

CHEZ TOM NOOK

« Si vous ne dépensez pas, un jour vous ne pourrez plus dépenser ». Telle pourrait être la devise de Tom Nook. Plus vous dépensez de clochettes chez lui, plus il augmente ses chances de s'agrandir et donc de vous proposer un choix plus important. Il sait aussi récompenser votre fidélité en vous offrant des points de membre. Voici ci-contre le tableau d'agrandissement et le calcul des points de membre. N'oubliez pas d'acheter un maximum d'objets les jours où, pour chaque achat, vous obtenez cinq fois plus de points membres (c'est indiqué sur le panneau d'affichage devant la mairie)! Enfin, invitez vos amis à dépenser leurs clochettes chez vous, votre boutique s'agrandira plus rapidement.

TYPE DE BOUTIQUE	CLOCHETTES À DÉPENSER POUR AGRANDISSEMENT
Boutique Nook	0
Nookoprix	25 000
Supernook	90 000
Hypernook + salon de coiffure	240 000 + 1 objet acheté par un visiteur

POINTS MEMBRE	RÉCOMPENSE
300	Modèle boutique Nook
1 000	Modèle Nookoprix + 5% de réduction
10 000	Modèle Supernook + 10% de réduction
20 000	Modèle Hypernook + 20% de réduction

100 clochettes d'achat = 1 point membre (x 5 les jours indiqués sur le panneau devant la mairie).

LA POSTE

Ouverte 24 heures sur 24, la mairie fait aussi office de bureau de poste. Vous pouvez y déposer de l'argent sur votre compte. Selon la somme que vous verserez, vous obtiendrez des cadeaux. De même, en aidant Ploucville, vous aurez des récompenses. En voici la liste.

AIDEZ PLOUCVILLE

DONATION (EN CLOCHETTES)	CADEAU SPÉCIAL
10 000	Plume verte
200 000	Plume bleue
500 000	Plume jaune
800 000	Plume rouge
1 100 000	Plume violette
1 400 000	Plume blanche
6 400 000	Plume irisée

L'ÉPARGNE

EPARGNE (EN CLOCHETTES)	CADEAU
1 000 000	Mouchoir
10 000 000	Tirelire cochon
100 000 000	Photo d'Opélie
500 000 000	Photo d'Elisabec
999 999 999	Modèle mairie

Conseils Wi-fi

Avant d'ouvrir vos portes

1 Assurez-vous d'avoir récupéré les clochettes qui proviennent de la pierre ou de l'arbre.
2 Évitez d'inviter des joueurs si vous venez juste de planter un arbre.
3 Ramassez tous vos fossiles ou gyroïdes qui se trouveraient encore chez vous. De même pour vos fruits exotiques (noix de coco et ceux qui ne poussent pas d'origine).
4 Pensez à acheter chez Nook les objets qui vous intéressent.

En visite chez les autres

1 Demandez toujours avant de vous servir en fruits ou chez Nook.
2 Ne coupez pas les arbres sans qu'on ne vous en ait donné la permission. De même, ne piétinez pas les fleurs et ne vous servez jamais sans demander avant.
3 Apportez vos fruits, ça fait plaisir.
4 Parlez aux habitants, ils vous enverront des cadeaux s'ils vous aiment bien.
5 Ne creusez pas des trous partout, sauf pour faire une blague en posant un piège!
6 Les navets sont rarement en libre service!

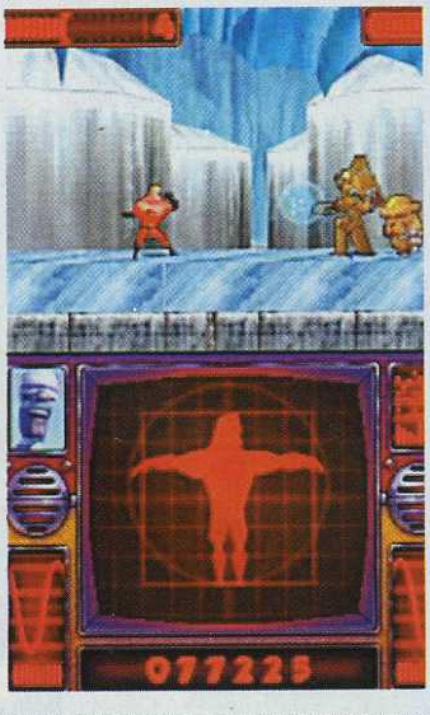
Si vous bloquez sur un jeu, venez donc jeter un œil ici, notre collection d'astuces et autres cheatcodes a sans doute de quoi vous tirer d'affaire. N'hésitez pas à nous faire part de vos astuces, ou à nous demander de l'aide si vous êtes coincé ! **LEFLOU**

LES INDESTRUCTIBLES : LA TERRIBLE ATTAQUE DU DÉMOLISSEUR

Sélection de niveaux

Dans le menu, choisissez l'option pour rentrer ces codes et commencer le jeu au niveau où vous le souhaitez.

Niveau 0-2 : **XL9ZMD**
Niveau 1-1 : **GIG1DK**
Niveau 1-2 : **DXY6FK**
Niveau 1-3 : **BBT7FK**
Niveau 2-1 : **ZPGVFK**
Niveau 2-2 : **B94GFK**
Niveau 2-3 : **J2B? FK**
Niveau 3-1 : **QF1XFK**
Niveau 3-2 : **SW3 !FK**
Niveau 3-3 : **QQ ?7DK**
Niveau 4-1 : **24NCGK**



BOB L'ÉPONGE ET SES AMIS

Sélection de niveaux

Ces mots de passe sont à entrer lorsque vous choisissez **Continuer Partie.**

Niveau 2, Labo des Fenton : **JAZMINE**
Niveau 3, Château de Vlad : **PAULINA**
Niveau 4, Bikini Bottom : **SKULKER**
Niveau 5, Chum Bucket : **PATRICK**
Niveau 6, Plankton : **MERMAID**
Niveau 7, Maison de Timmy : **SCALLOP**
Niveau 8, Décharge de Dimmsdale : **BABYSIT**
Niveau 9, Vestiaire de Crocker : **GODDARD**
Niveau 10, Labo de Jimmy : **ESTEVEZ**
Niveau 11, Grottes Souterraines : **LIBERTY**
Niveau 12, Labo du Professeur Calamité : **SKYLARK**

NEW SUPER MARIO BROS.

Jouer avec Luigi

Au moment de choisir le fichier sur lequel vous avez enregistré votre partie, maintenez enfoncé les boutons **L** et **R,** puis appuyez sur **A.** Vous pourrez alors jouer tout en contrôlant Luigi, le grand haricot vert.

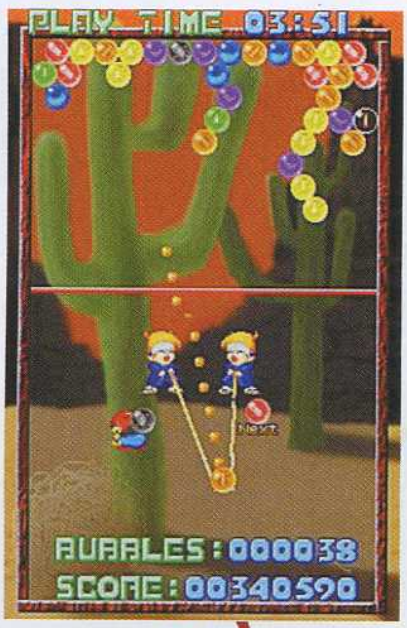
BUST A MOVE DS

Un autre monde

Pendant l'écran de présentation, appuyez sur **A, Gauche, Droite, A**. Un petit diablotin apparaît alors sur l'écran du bas. Lorsque vous sélectionnerez ensuite le mode **Puzzle**, vous jouerez dans une nouvelle série de décors.

Bande son

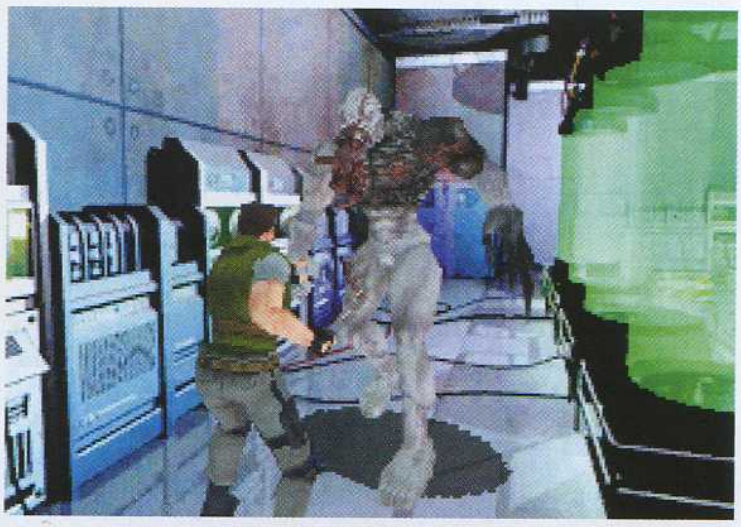
Quand apparaît l'écran titre, appuyez sur **Select, A, B, Gauche, Droite, A, Select** et **Droite**. Vous ferez alors apparaître un écran où vous pourrez écouter toutes les musiques présentes dans le jeu.



RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

Mode Facile

Lors du choix du jeu (entre Classique ou Renaissance), maintenez la croix de direction sur la droite pendant quelques secondes. La couleur du mode de jeu passe en vert. Vous pourrez alors jouer en mode Facile, et vous amuser avec Jill ou avec Chris.



PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT CÉRÉBRAL DU DR KAWASHIMA

Pour modifier votre âge mental

Si vous avez besoin de réfléchir à une question quelques instants, fermez votre console et réfléchissez. Ensuite, ouvrez-la à nouveau pour donner la réponse. Vous aurez ainsi gagné quelque secondes.

LE MONDE DE NARNIA

Pour vous simplifier la vie

Entrez l'un de ces codes (ou plusieurs) pendant la page d'introduction (où vous choisissez **Nouvelle Partie, Charger, Options,** etc.) et vous bénéficierez des pouvoirs suivants.

Attaque Dévastatrice :
A, Haut, B, Bas, X, X, Y, Y

Redonner de l'énergie :
Gauche, Droite, Haut, Bas, A, A, A, A

Débloquer les costumes :
A, X, Y, B, Haut, Haut, Bas

Augmenter les caractéristiques au maximum :
A, Gauche, Droite, B, Bas, Haut, X, X

Augmenter son argent :
Haut, X, Haut, X, Bas, B, Bas, B

Augmenter les attributs au maximum :
Gauche, B, Haut, Y, Bas, X, Droite, A

SUPER PRINCESS PEACH

Sur un nuage

Sautez sur la tête de Lakitu pour le dégager de son nuage. Vous pouvez ensuite monter dessus et l'utiliser. Un petit truc, qui est en fait un grand classique de la série des Mario.

PUYO POP FEVER

Débloquer tous les personnage et les scènes intermédiaires

Placez-vous sur l'option qui vous permet de regarder les scènes intermédiaires. Maintenez la touche **X** appuyée, et actionnez en même temps **Haut, Bas, Gauche, Droite.** Vous débloquerez ainsi tous les personnages et toutes les scènes intermédiaires du jeu.

Plus d'images

Si vous possédez la version Game Boy Advance de *Puyo Pop Fever,* insérez-la dans le port cartouche GBA. Vous aurez alors accès à des images inédites dans la partie Galleries.

VIEWTIFUL JOE DOUBLE TROUBLE

Niveau de difficulté supplémentaire

Pour le débloquer, il faut finir le jeu en niveau de difficulté Adulte. Le mode V-Rated sera alors débloqué. Dans ce mode de jeu, la jauge se vide plus vite et les ennemis sont plus puissants.

SONIC RUSH

Obtenir un rang S

Pour avoir le plaisir de finir facilement un niveau avec le rang ultime, il faut trouver une rampe suffisamment longue pour enchaîner des figures en appuyant sur **R**. Lorsque vous l'avez fait une fois, recommencez encore et encore, jusqu'à obtenir 20 000 points de bonus en « Tricks ». Une fois ce score obtenu, perdez une vie. Vous reprendrez alors la partie au dernier check point. Il ne vous suffit plus alors qu'à « tracer » jusqu'à la sortie pour avoir un bonus de temps conséquent et être récompensé par l'obtention du Rang S tant désiré.

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

Changer le décor de fond de votre inventaire

Choisissez un de vos T-shirts préférés et glissez-le sur le coin en bas à gauche de l'écran. Lâchez-le dans une zone où il ne devrait normalement rien se passer. Le motif de votre T-shirt remplacera alors le fond d'écran.

GAME ON

PACK LITE 7 EN 1

Compatible DS Lite™

Le Pack Lite tout simplement indispensable pour profiter pleinement de votre DS Lite™

Étui de protection

2 stylets

2 films de protection pour les écrans

Chargeur allume-cigare

Écouteurs stéréo

High Quality Accessories

Garantie 3 ans

Le Pack Lite au prix light *: **9,90 €** (prix public conseillé)

Gameron est une marque de AWG - Accessoire Ware Game
7 rue Louis Armand - 77330 Ozoir La Ferriere - 01 600 20000 - contact@waregame.com

RETROUVEZ TOUTE NOTRE GAMME SUR WWW.GAMERON.FR

*Léger

exclusif sur

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo

IL FAIT LA CUISINE !

IL FAIT LE MENAGE !

Chibi-Robo!™

PLUG INTO ADVENTURE!

le 26 mai

IL SAUVE VOTRE COUPLE
(et l'humanité pendant ses pauses déjeuner)

Chibi-Robo vous salue ! Comme tout le monde, la famille Sanderson n'arrive pas toujours à joindre les deux bouts et se laisse dépasser par les tâches ménagères. Contrairement à beaucoup de monde, ils doivent aussi faire face à des araignées métalliques extra-terrestres et des jouets vivants. Un jour, ils accueillent Chibi-Robo, un minuscule robot programmé pour rendre les gens heureux. Partez à l'aventure à l'échelle 10 cm et aidez Chibi-Robo à remettre de l'ordre dans la vie des Sanderson, et accessoirement sauver le MONDE !

© 2005-2006 NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO.